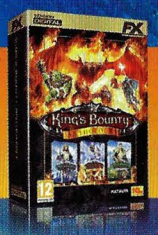


LA TRILOGÍA KING'S BOUNTY ANTHOLOGY ¡GRATIS!

EL MEJOR PACK DE AVENTURA, ESTRATEGIA Y FANTASÍA

3 JUEGOS ¡LO MEJOR DE LA SAGA EN UN PACK!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JU DORES

micromanía

Nº 309 JUNIO
POR SÓLO 3,99 €

PREVIEWS

- GETSUFUMADEN: UNDYING MOON
- RED SOLSTICE 2: SURVIVORS
- SEVERED STEEL
- LAST STOP
- GLITCHPUNK

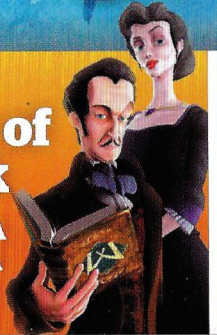
REVIEWS

- RESIDENT EVIL VILLAGE
- NIER REPLICANT VER.1.22474487139...
- ESSAYS ON EMPATHY
- TOTAL WAR ROME REMASTERED

Número 309
8 424094 820313 00309
PVP. CANARIAS 4,14€
AÑO XXXVI

TOTAL WAR™ WARHAMMER III

¡El regreso de la gran Estrategia!



REPORTAJE

The Season of the Warlock

DESCUBRE LA NUEVA AVENTURA GRÁFICA MADE IN SPAIN

HARDWARE

¿Dónde están las gráficas gaming?

LAS CLAVES SOBRE LA FALTA DE STOCK DE HARDWARE

REPORTAJE

25 clásicos de vuelta en 2021

REMASTERIZACIONES Y REMAKES QUE NO PERDERSE

msi

intel CORE i9

>CÓMPRALO
ES.MSI.COM

La Tecnología se une al Diseño

Creator Z16

| WINDOWS 10 HOME / WINDOWS 10 PRO | PROCESADORES INTEL® CORE™ HASTA i9 DE 11ª GEN |
| TARJETAS GRÁFICAS NVIDIA® GEFORCE® HASTA RTX™ 3080 |

DÓNDE COMPRAR — ES.MSI.COM

PC COMPONENTES · amazon · RED COMPUTER · El Corte Inglés · MediaMarkt

EL REGRESO Y EL CAOS

Francisco Delgado
Director

El mes pasado se me ocurrió hablar del tema de los "remakes" y remasterizaciones en páginas interiores. No por nada en especial, y tampoco de una forma peyorativa. No hay nada mal, per se, en un "remake". Pero lo que no se me ocurrió fue, simplemente, ponerme a contar títulos. El caso es que tras cerrar el número anterior de Micromanía le seguía dando vueltas al tema, y al final en la redacción decidimos ponernos a sumar. Y el resultado ha sido sorprendente. Tanto, que nos hemos decidido a hacer una selección de lo que hay y lo que está por venir en "remakes" y remasterizaciones para PC, desde finales de 2020 hasta que acabe este 2021. Y creo que a ti también te va a sorprender la actual situación del mercado, al respecto.

Pero entre los regresos que más nos han gustado está el que ocupa la portada de este mes. Ni más ni menos que nuestro primer contacto real y jugable con el Caos, de vuelta en «Total War: Warhammer III», el juego que concluirá la trilogía de fantasía de la saga de estrategia creada por Creative Assembly. Sí, lo hemos jugado, hemos hablado con sus creadores y lo que hemos visto nos ha dejado pasmados, porque no solo estará ahí todo lo bueno que recordamos de las anteriores entrega de esta saga, sino novedades muy relevantes. Si quieres conocerlas, te invito a que las descubras en el reportaje que te hemos preparado. Y, claro, hay más cosas que regresan en este número, como las secciones habituales, las mejores previews y reviews, la aventura clásica con sabor "made in Spain", de la mano de «The Season of the Warlock» y mucho más. Así que pasa la página y vuelve a disfrutar de tu revista favorita. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz Martín

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Comeco Gráfico

Impresión:
Comeco Gráfico

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
6/2021
Printed in Spain

MICROMANÍA
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: Lemnis Gate
8 Tendencias
10 Calendario
12 Opinión
13 Lenguas de trapo

14 REPORTAJES
14 Total War: Warhammer III
26 25 remakes y remasterizaciones 2021
58 El stock de hardware gaming
78 The Season of the Warlock

18 PREVIEWS
18 GetsuFumaDen: Undying Moon
20 Red Solstice 2: Survivors
22 Severed Steel
Hell Let Loose
She Dreams Elsewhere
Vokabulantis
23 Last Stop
The Magnificent Trufflepigs
Glitchpunk
Nobody Saves the World

24 EL BUZÓN

34 ZONA MICROMANÍA
34 Panorama Indie
35 Realidad Virtual
36 Work in Progress
37 Sigue Jugando
38 Free to Play
39 Coleccionismo

40 ESPORTS
40 Actualidad eSports

42 RETROMANÍA
42 Hace 20 años
44 Hace 10 años
46 Retromanía Actualidad

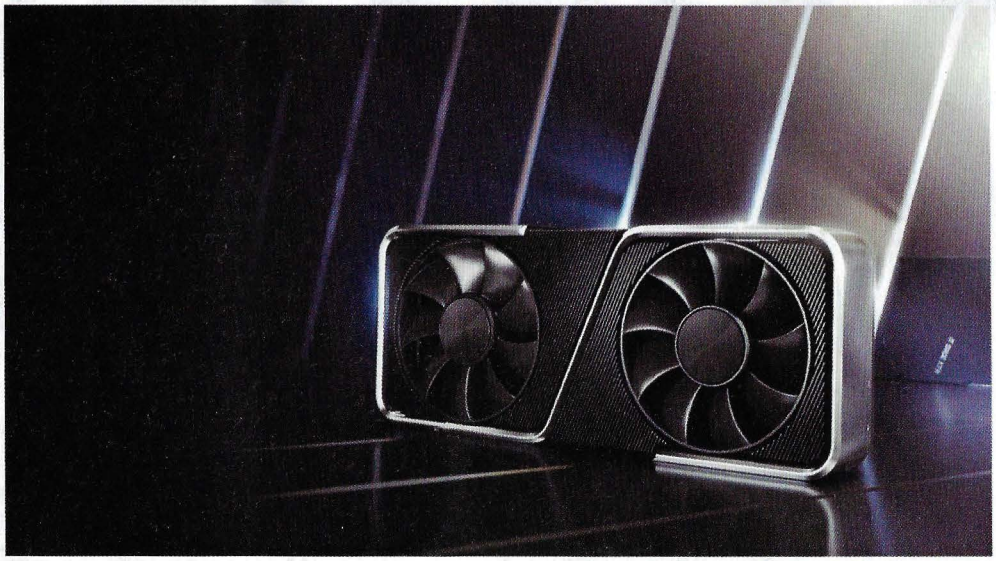
48 JUEGO EN DESCARGA
48 King's Bounty Anthology

50 TECNOMANÍAS
50 Gaming
52 Hardware
54 Guía de compras
56 Guía de equipos

62 REVIEWS
62 Resident Evil Village
64 NieR Replicant ver.1.22474487139...
66 Shin Megami Tensei III Nocturne HD Remaster
68 Total War Rome Remastered
69 Essays on Empathy
70 SaGa Frontier Remastered
71 Hood: Outlaws & Legends

74 RÁNKING
74 Recomendados Micromanía

14 TOTAL WAR: WARHAMMER III
Sí, hemos podido probar la nueva entrega de «Total War: Warhammer» y va a ser... ¡alucinante!

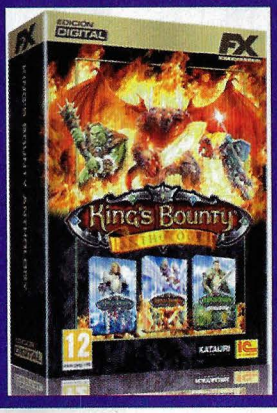


58 LA TORMENTA PERFECTA: LA FALTA DE STOCK EN HARDWARE GAMING
Parece que hasta 2022 no se va a normalizar el mercado del hardware. Te contamos las razones para ello.

micromanía te regala

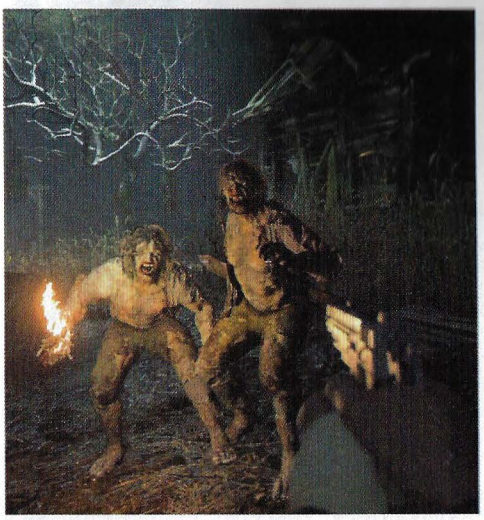
KING'S BOUNTY ANTH.

JUEGO VALORADO EN 10€

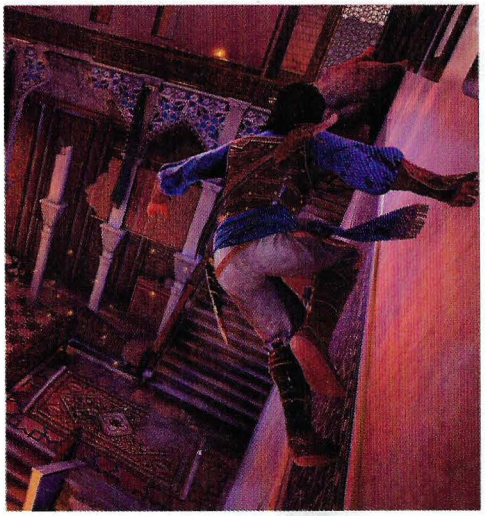


48 ¡LO MEJOR DE LA SAGA DE ESTRATEGIA!
Redescubre el mundo de Endoria con tres juegos que te van a atrapar en su mundo de fantasía y estrategia durante semanas.

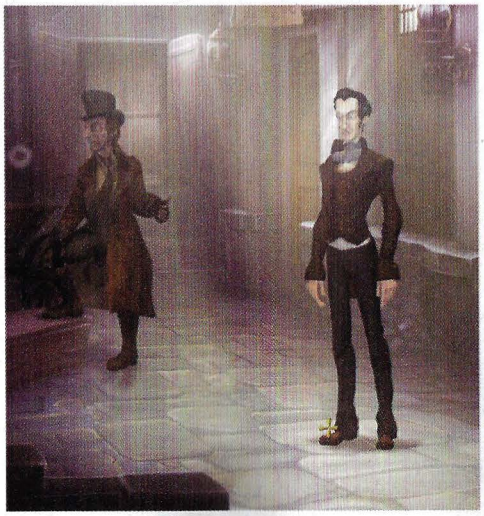
18 GETSUFUMADEN: UNDYING...
Acción y plataformas 2D, en un "roguevania" inspirado por los mitos y el arte japonés, que nos llevará a un fascinante universo visual.



62 RESIDENT EVIL VILLAGE
Ya está aquí la esperadísima continuación de «Resident Evil». Un juego en el que la ambientación y el disfrute de la acción mandan.



26 25 REMAKES Y MÁS PARA 2021
Puede que 2021 pase como el año que más remakes y remasterizaciones vea de la historia. ¿No te lo crees? Pues pasa, y lee.



78 THE SEASON OF THE WARLOCK
La gran aventura gráfica de estilo clásico vuelve con un sabor muy español, de la mano del estudio independiente EnComplot.

ÍNDICE POR JUEGOS

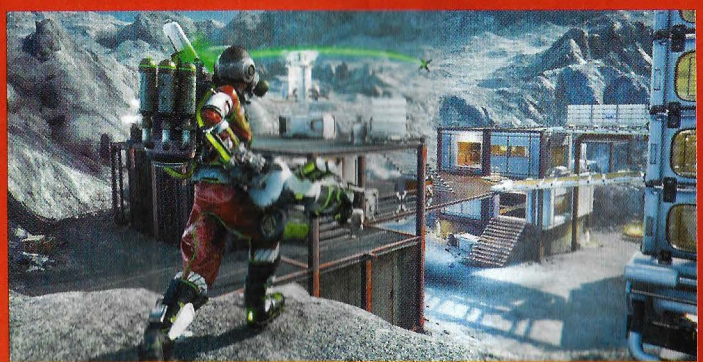
A New Leaf: Memories ____ Panorama Indie 34
Against ____ Realidad Virtual 35
Age of Empires III: Definitive... ____ Sigue Jugando 37
Alex Kidd in MIracle World DX ____ Calendario 10
Apex Legends ____ Free to Play 38
Beyond Mankind ____ Panorama Indie 34
Biomutant ____ Coleccionismo 39
Blizzard Arcade Collection ____ Reportaje 27
Braid: Anniversary Edition ____ Reportaje 26
Car Mechanic Simulator 2021 ____ Work in Progress 36
Chivalry 2 ____ Calendario 10
Curved Space ____ Calendario 10
Cyberpunk 2077 ____ Sigue Jugando 37
Destiny 2 ____ Free to Play 38
Diablo II: Resurrected ____ Reportaje 26
Diablo Immortal ____ Work in Progress 36
DiRT 5 ____ Free to Play 38
Dungeons & Dragons: Dark Alliance ____ Calendario 10
Edge of Eternity ____ Calendario 10
Elder Scrolls, The ____ Sigue Jugando 37
Elder Scrolls Online. Blackwood, The ____ Calendario 10
Ellementalis ____ Panorama Indie 34
Ender Lilies: Quietus of the Knights ____ Calendario 10
Enter the Gungeon ____ Coleccionismo 39
Essays on Empathy ____ Review 69
Flow Gear Racing ____ Realidad Virtual 35
GetsuFumaDen: Undying Moon ____ Preview 18
Ghosts n' Goblins Resurrection ____ Calendario 10
Ghosts n' Goblins Resurrection ____ Reportaje 33
Glitchpunk ____ Preview 23
Gothic ____ Reportaje 26
Guardians ____ Realidad Virtual 35
Guild Wars 2 ____ Free to Play 38
Hell Let Loose ____ Preview 22
Hit N' Rush ____ Free to Play 38
Hood: Outlaws & Legends ____ Sigue Jugando 37
Hood: Outlaws & Legends ____ Review 71
Kerbal Space Program 2 ____ Work in Progress 36
Kingdoms of Amalur: Re-reckoning ____ Reportaje 27
Kingdoms Hearts (saga) ____ Reportaje 27
Kingpin Reloaded ____ Reportaje 27
King's Bounty Anthology ____ Juego de regalo 48
Larcenauts ____ Realidad Virtual 35
Last Stop ____ Preview 23
Legend of Mana ____ Calendario 10
Legend of Mana ____ Reportaje 28
Lemnis Gate ____ Primeras Imágenes 6
Mafia Trilogy ____ Reportaje 28
Magnificent Trufflepigs, The ____ Preview 23
Maskmaker ____ Work in Progress 36
Mass Effect Legendary Edition ____ Reportaje 29
Mass Effect Legendary Edition ____ Work in Progress 36
Myst ____ Reportaje 29
Naraka: Bladepoint ____ Free to Play 38
Necromunda Hired Gun ____ Calendario 10
NieR Automata ____ Sigue Jugando 37
NieR Replicant ver.1.22474487139... ____ Review 64
Nioh 2 the Complete Edition ____ Reportaje 28
Nobody Saves the World ____ Preview 29
Orkana Conflict VR ____ Realidad Virtual 35
Prince of Persia: Las Arenas... ____ Reportaje 31
Pro Cycling Manager 2021 ____ Calendario 10
Red Solstice 2: Survivors ____ Calendario 10
Red Solstice 2: Survivors ____ Preview 20
Resident Evil Village ____ Review 62
SaGa Frontier Remastered ____ Reportaje 29
SaGa Frontier Remastered ____ Review 70
Saviors of Sapphire Wings & Strangers... ____ Reportaje 31
Scott Pilgrim vs The World: Complete... ____ Reportaje 31
Season of the Warlock, The ____ Reportaje 78
Severed Steel ____ Preview 22
Shadow Man Remastered ____ Reportaje 31
She Dreams Elsewhere ____ Preview 22
Shin Megami Tensei III Nocturne HD... ____ Reportaje 32
Shin Megami Tensei III Nocturne HD... ____ Review 66
Simon the Sorcerer 3D ____ Reportaje 33
SiN Reloaded ____ Reportaje 32
Sky Beneath ____ Work in Progress 36
Sniper Ghost Warrior Contracts 2 ____ Calendario 10
Solar Ash ____ Calendario 10
Stanley Parable: Ultra Deluxe, The ____ Reportaje 33
Starbase ____ Work in Progress 36
Star Wars Battlefront 2 ____ Sigue Jugando 37
Swords of Legends ____ Free to Play 38
System Shock ____ Reportaje 32
Total War Rome Remastered ____ Reportaje 32
Total War Rome Remastered ____ Review 68
Total War: Warhammer III ____ Reportaje 14
Tour de France 2021 ____ Calendario 10
Ultimate Fishing Simulator 2 ____ Work in Progress 36
V Rising ____ Panorama Indie 34
Valorant ____ eSports 41
Volkabulantis ____ Preview 22
Watch Dogs Legion ____ Sigue Jugando 37
We Are Football ____ Calendario 10
Yakuza Remastered Collection ____ Reportaje 33

LEMNIS GATE

¡Acción táctica en la cuarta dimensión!

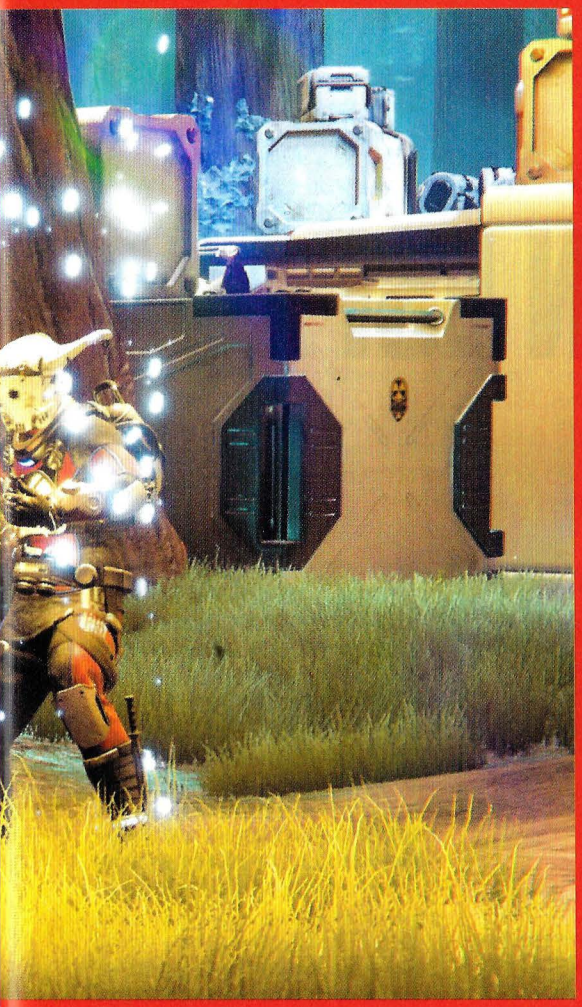
ACCIÓN MULTIJUGADOR/ESTRATEGIA ■ **VERANO DE 2021** ■ **RATLOOP GAMES CANADA/FRONTIER FOUNDRY**

Es fácil pensar que todo está dicho en el mundo de la acción en primera persona. Incluso en su vertiente multijugador. Pero, entonces, llega algo como «Lemnis Gate», lo trastoca todo y te descubre que aún hay mucho por escribir en el género y gran espacio para algo original. ¿Original? Si no, ¿cómo describirías un desafío, jugador contra jugador, en el que cada uno controla un equipo de cinco personajes, la acción se desarrolla por turnos alternos para cada personaje, se puede distorsionar el tiempo y, además, solo dispones de 25 segundos para ejecutar cada acción o movimiento? Un desafío como, realmente, no has visto otro.

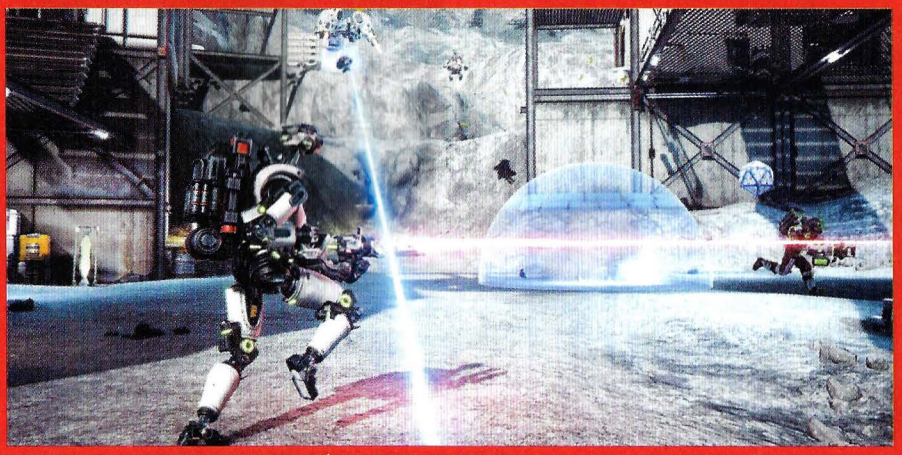


PLANIFICA, MUEVE, ESPERA, MUEVE, DISPARA, MUEVE. Sí, la acción en primera persona por turnos puede ser posible en un "shooter" táctico.

CADA ERROR SE PAGARÁ CARO... Pero se podrá reparar, si somos astutos. Eso sí, habrá que pensar rápido, de forma abstracta y con maniobras descabelladas.



AQUÍ NO GANA EL QUE MÁS DISPARA, SINO EL MÁS ASTUTO. El combate en «Lemnis Gate», con su combinación de turnos, planificación y previsión, creará unos enfrentamientos llenos de sorpresas.



EL TIEMPO ES UN ELEMENTO MÁS. O, mejor dicho, la posibilidad de distorsionarlo. Podemos ralentizarlo para ejecutar una acción o usar orbes protectores para ayudar a nuestro "yo" del futuro.

¡BIENVENIDO A LA ACCIÓN AUTOCOOPERATIVA! Los enfrentamientos jugador contra jugador de «Lemnis Gate» se basan en la coordinación, por turnos alternos, de cinco personajes por equipo controlados todos por el jugador. Para cada uno habrá que planificar acciones, movimientos y sinergias. Y, luego, ver qué hizo el rival.

ANUARIO DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA

Según los datos de AEVI, la industria de los videojuegos en España facturó un 18% más que en el ejercicio anterior. Sin embargo, la distribución sigue marcando el ritmo frente a los esfuerzos por conseguir que la producción y el desarrollo sean parte del tejido industrial, que ayude a la recuperación tras la pandemia global que nos afecta.

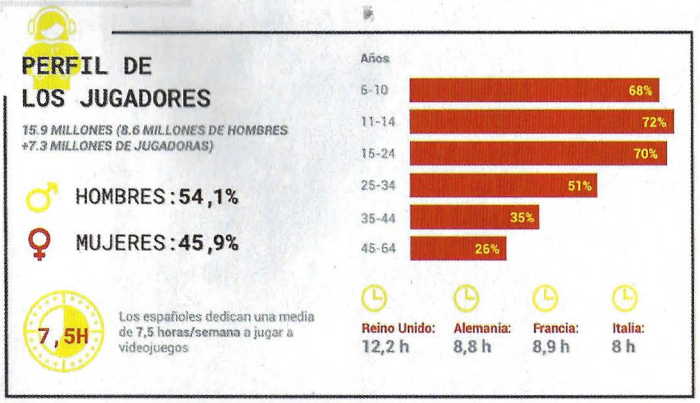
La Asociación Española de Videojuegos (*www.aevi.org.es*) integra cada vez más a actores que no son distribuidores. Esta tendencia ha conseguido que clubes de eSports, formadores o desarrolladores indie estén en una de las asociaciones más características de España, junto a DEV o la recientemente formada FEJUVES. Estas dos últimas han protagonizado tendencias en Micromanía durante los últimos meses. Pero la presentación del anuario 2020 de AEVI arroja muchos datos que merecen atención. Más allá de cuántos juegos consumimos y de qué forma se compara España con otros países.

El "Anuario de la Industria del videojuego de 2020" es una memoria que plasma de una forma bastante gráfica y completa el videojuego en España. Durante el pasado ejercicio, informan de que el sector facturó 1.747 millones de euros. Este dato supone un crecimiento del 18% con respecto año anterior. El incremento del porcentaje de ventas en formato digital se llevó la mayoría del volumen. Según comentan, debido a los meses de confinamiento domiciliario y el impacto directo de la COVID-19.

La facturación del mercado online alcanzó la cifra récord de 957 millones de euros en España. Esto supuso un incremento del 32%, con 441 millones en aplicaciones para móviles y tablets. Aunque los 516 millones que suponen el mayor peso se mantuvieron en plataformas online algo más tradicionales. El mercado físico, donde el PC en España es meramente anecdótico, experimentó un crecimiento del 4,8% frente al ejercicio 2019. De su facturación de 790 millones de euros, 324 correspondieron al software, 316 al hardware y 150 a los accesorios. Es decir, la industria no solo se centra en los juegos, sino en todo el ecosistema alrededor de estos. En un tiempo donde los problemas de abastecimiento han disparado los precios de las tarjetas gráficas, también hemos visto que es muy difícil acceder a dispositivos de altas prestaciones.

Por su parte, las ventas en 2020 incluyeron 8,4 millones de videojuegos, 1 millón de videoconsolas y 4,4 millones de accesorios. El lanzamiento de las nuevas generaciones, aunque con stock limitado, mantuvo las consolas de sobremesa como la primera elección para jugar en España. El 25% de los videojugadores optan por las videoconsolas estas, frente al 20% de smartphones, el 18% en PC, el 10% en tablets, el 7% con consolas portátiles, el 9% en iOS y plataformas y el restante 12% en otros dispositivos. Aunque en los últimos meses hemos visto un auge espectacular en cuanto al interés por los ordenadores para jugar, solo empañado por la escasez de hardware.

Desde AEVI destacan el crecimiento de las ventas de las plataformas online. Estas aumentaron un 40% frente a 2019, mientras el incremento en venta de aplicaciones fue del 22,8%. Los móviles y tabletas ganan peso en el uso profesional que, hasta hace poco, solo tenía el PC como solución nativa.



LOS JUGADORES SE HACEN MAYORES, pero son los más jóvenes quienes hacen crecer el mercado, mientras se equilibra un poco en cuanto a sexos.

PARECE QUE LA PANDEMIA ha hecho que juguemos y consumamos más títulos en España durante 2020.

> **"16 millones de usuarios es la cifra publicada para España en 2020, con un aumento de las mujeres hasta el 46% del total"**

Trabajar con y para videojuegos

Con relación al empleo, el sector del videojuego genera más de 9.000 empleos directos y más de 23.000 indirectos en España. La industria tiene un impacto directo en la economía de 3.577 millones de euros. Cabe destacar que por cada empleo generado se crean 2,6 puestos en otros sectores y la tendencia al crecimiento promete ser notable.

16 millones de usuarios es la cifra publicada, con un aumento de las mujeres hasta el 46% del total de jugadores. Este dato está en línea con otros países de nuestro entorno, como Alemania, Reino Unido o Francia. Los españoles dedicaron una media de 7,5 horas a la semana a jugar, frente a las 12,2 horas en Reino Unido, Francia con 8,9, Alemania con 8,8 horas u 8 en Italia.

14% DE LOS USUARIOS DE PC EN ESPAÑA mantienen Windows 7 como Sistema Operativo a principios de 2021. En el mundo, Steam confirma que menos de un 3% de sus usuarios utiliza este software lanzado en 2009.

PROPOSICIÓN NO DE LEY PARA INCENTIVAR LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Aunque en forma de proposición no de ley, la Comisión de Industria, Comercio y Turismo del Congreso de los Diputados aprobó estudiar la extensión de incentivos fiscales a la producción de videojuegos. La intención es que se reconozca el sector como "una industria emergente y como herramienta de formación y capacitación profesional, capaz de generar empleos de perfiles de múltiples disciplinas". De esta manera se podrá pasar a otro nivel en cuanto a financiación y acciones por parte del Gobierno.

José María Moreno, director general de AEVI, señalaba la importancia de esta iniciativa para el conjunto de la industria española del videojuego: "Desde AEVI aplaudimos el apoyo parlamentario hacia esta iniciativa. Varias de las medidas que recoge el texto, como el estudio de la extensión de incentivos fiscales a la producción de videojuegos, responden a una reivindicación histórica que de hacerse efectiva daría más liquidez a los estudios y al mismo tiempo atraería a proyectos internacionales generadores de riqueza y puestos de trabajo de calidad".

Este tipo de herramientas, junto a las iniciativas locales, suponen una base vital para conseguir que el tejido productivo se asiente en España. Más allá de quedarse en la mera distribución de videojuegos y evitar, también, la fuga de talento que afecta al sector desde hace décadas en España.

CON PASOS QUE BUSCAN APOYAR INICIATIVAS A TODOS LOS NIVELES, el Congreso de los Diputados parece preocuparse cada vez más de los videojuegos como sector.

En palabras de José María Moreno, director general de AEVI, los datos de la industria en España reflejan que "La pandemia del coronavirus ha afectado el modelo de negocio tradicional de las industrias culturales, por ende, también del videojuego. Sin embargo, es cierto que en nuestro caso no nos hemos visto tan gravemente afectados como otras industrias creativas. Los datos de facturación reflejan que en este año 2020, especialmente en los meses de confinamiento el videojuego se ha convertido en la opción favorita de ocio y socialización segura en la distancia y entre familiares y amigos. En definitiva, no nos resulta extraño el incremento de las ventas digitales o el notable aumento en la cifra de videojugadores".

El papel de las instituciones

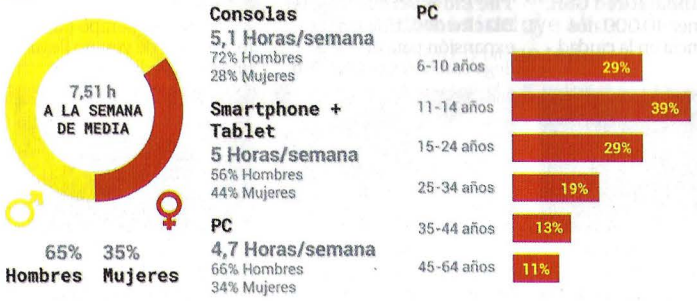
Hemos visto que el Gobierno estuvo en la foto con DEV, que presenta a los desarrolladores de videojuegos, y que las ayudas empiezan a fluir. Estos son parte del proyecto de recuperación y lo eran para la agenda digital, justo cuando la COVID-19 nos sorprendió. Por parte de AEVI, su anuario ha contado con la participación de los titulares de los ministerios de Asuntos Económicos y Transformación Digital; Cultura y Deportes; e Industria, Comercio y Turismo del Gobierno de España.

La vicepresidenta Nadia Calviño señala en las páginas del anuario que "España se encuentra en el top 10 mundial por tamaño de mercado, con una facturación que sobrepasa ya los 1.700 millones y que muestra un crecimiento interanual cercano al 20%". También apunta la importancia de los videojuegos en el marco del Plan 'España Hub Audiovisual de Europa'. En este sentido, apunta a la transformación digital de España como "una prioridad del más alto nivel por parte del Gobierno de España", antes de añadir "especialmente de aquellos sectores con mayor potencial tractor de nuestra economía y con mejores perspectivas de futuro, como son el sector digital y el de los videojuegos".

El ministro de Cultura y Deporte, José Manuel Rodríguez Uribes, señala el compromiso y objetivo de "consolidar en los próximos años una red de empresas del sector que ponga en valor la calidad creativa española y apoyar su internacionalización". El papel de las instituciones parece más que confirmado. También con la presencia de la ministra de Industria, Comercio y Turismo, Reyes Maroto, que destaca al videojuego como "un aliado frente a la soledad que ha supuesto el confinamiento en los meses más duros de la pandemia". Asimismo, la ministra resalta que el videojuego "cobra un especial protagonismo al poseer unos elementos singulares para impulsar la recuperación económica y la digitalización de nuestra economía, una de las cuatro prioridades del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia'".

Puede que los datos sirvan para ver el papel de los videojuegos en el futuro, con la vista puesta en salidas laborales, y como clave para la recuperación económica.

TIEMPO DE JUEGO



EL TIEMPO QUE SE DEDICÓ A JUGAR EN PC durante 2020 estuvo en 4,7 horas por semana, con bastantes más hombres que mujeres.

ESPORTS

27 M€
Ingresos en España

62%
de reconocimiento

800
Trabajadores

Entre estos 800 trabajadores, 590 están contratados por equipos profesionales.

Entre estos 590 trabajadores de equipos profesionales, 270 son jugadores profesionales.

AEVI TAMBIÉN INTEGRA A CLUBES DE ESPORTS, cuyo sector empleó a 800 personas y generó ingresos en torno a 27 millones de euros en 2020.

MÁS RETRASOS POR LA PANDEMIA

Una encuesta realizada para la GDC 2021 deja claro que la pandemia de la COVID-19 sí ha afectado al desarrollo. Lo que, en un principio, parecía solucionarse con el teletrabajo ha demostrado que el sector no está tan avanzado en este tipo de soluciones laborales.

El sondeo expone que un 44% de las producciones han visto retrasado su desarrollo. Un incremento notable frente al 33% que afirmaba, en 2020, encontrarse por detrás de los plazos previstos. Conciliación familiar, problemas de comunicación o retos tecnológicos estaban entre los escollos más habituales.

En lo positivo, un 66% de los encuestados se encontraban contentos con el desarrollo de los acontecimientos. Es decir, que el retorno al trabajo presencial no es algo que la industria esté dispuesta a recuperar inmediatamente.

Retrasos más que sonados como el de «Halo: Infinite» o «Far Cry 6», por dar un par de ejemplos, parecen confirmar que no todas las compañías estaban preparadas para afrontar un cambio de estilo. Aunque, en algunos casos, la pandemia se antoja más una excusa que una justificación real para la dilatación en las entregas.

LOS RETRASOS DE «HALO: INFINITE», «Far Cry 6» o «Harry Potter: Hogwarts Legacy» parecen tener otros motivos, aunque se hayan achacado a la pandemia.

NOVEDADES DE JUNIO

Con la vista puesta en el futuro

Entramos en un periodo de dudas, confirmaciones y cambios de última hora. Con juegos que llegan tras algún que otro retraso. Títulos que nos sorprenden por la posibilidad de convertirse en verdaderos sumideros de tiempo. Otros que lo hacen por no esperar un resurgimiento tan bien abastecido de clásicos que regresan. Aunque, por supuesto, el verano da para alguna que otra entrega anual de géneros que se afianzan. Aun así, lo que nos mantiene alerta son los eventos tecnológicos. Con apuestas presenciales como Madrid Games Week y otras que se convierten en 100% online.

JUNIO 2021: LANZAMIENTOS

Ghosts 'n Goblins Resurrection. Un clásico que vuelve, manteniendo la diversión del original.

Necromunda: Hired Gun. Warhammer 40.000 nos trae violencia en la ciudad colmena.

The Elder Scrolls Online: Blackwood. Una nueva expansión para el MMO llega con Gates of Oblivion.

Pro Cycling Manager 2021. Justo a tiempo para la temporada de verano llega una nueva edición.

Tour de France 2021. El juego oficial del campeonato ciclista galo también entra en liza.

Sniper Ghost Warrior Contracts 2. La saga de crece un poco más con estas misiones para mercenarios.

Chivalry 2. Se ha hecho esperar, pero aquí están los combates medievales que comenzaron en 2012.

Edge of Eternity. Más de 20 horas de contenido nuevo prometen ampliar la experiencia de este JDR.

We Are Football. Un nuevo contrincante se une para ser el mejor gestor futbolístico del momento.

Solar Ash. Llega el segundo juego de Heart Machine, los creadores de «Hyper Light Drifter».

Red Solstice 2: Survivors. Continúa con la acción del primero y más variedad táctica en el desafío.

Curved Space. Juego de naves con mecánicas clásicas, esperamos que con detalles para engancharnos.

Ender Lilies: Quietus of the Knights. Averigua qué ha pasado en el reino devastado por un Diluvio.

Dungeons & Dragons: Dark Alliance. Llega uno de los juegos basados en D&D más esperados.

Alex Kidd in Miracle World DX. Hay sagas clásicas que vuelven con un buen lavado de cara.

Legend of Mana. Square Enix no parece dejar ni una de sus franquicias clásicas sin versión actualizada.

EVENTOS A SEGUIR

COMPUTEX 2021, de 1 al 6 de junio, lo abrirá la Dra. Lisa Su, de AMD y puede que nos muestre tecnología para jugar en 2022 y más allá.
www.computextaipei.com.tw

E3 2021, del 12 al 15 de junio, online y con menos compañías de lo habitual, aunque esperamos grandes anuncios, como es lo habitual en este evento.
E3expo.com

MAKER FAIRE GALICIA, 3 de junio, celebra online las tecnologías y el videojuego, la educación e industria para potencian el sector.
galicia.makerfaire.com

PRÓXIMAMENTE...

2º TRIMESTRE DE 2021

INDIGO
■ **25 de junio** ■ **Holanda**
■ *indigoshowcase.nl*
Charlas centradas en el desarrollo indie europeo y mundial que se abren de forma online al mundo.

PAX EAST
■ **3 al 6 de junio de 2021** ■ **Boston**
■ *east.paxsite.com*
Los desarrolladores mantienen su cita, aunque la mayoría de los interesados la sigan online.

MOBILE WORLD CONGRESS
■ **28 de junio a 1 de julio de 2021** ■ **Online**
■ *www.mwcbarcelona.com*
Las bajas son muchas y sonadas, pero el evento de Barcelona se mantiene con un formato casi online.

IGF
■ **19 a 23 de julio** ■ **San Francisco**
■ *gdconf.com*
El festival de juegos independientes que formará parte de la GDC apunta a un evento presencial.

GDC 2021
■ **19 a 23 de julio de 2021** ■ **San Francisco**
■ *gdconf.com*
La GDC tendrá dentro una edición del Independent Games Festival, con una mezcla online y presencial.

QUAKECON
■ **19 al 21 de agosto** ■ **Online**
■ *quakecon.bethesda.net*
El evento de id Software se celebra de forma online, para ver su futuro dentro de Microsoft.

Y PARA 2021 Y MÁS...

GAMESCOM 2021
■ **25 a 29 de agosto**
■ *www.gamescom.global*
Desde Colonia, con un formato híbrido entre presencia y online, el evento más grande de Europa.

TOKYO GAME SHOW 2021
■ **30 de septiembre a 3 de octubre** ■ **Online**
■ *expo.nikkeibp.co.jp/tgs*
Por segundo año consecutivo, el clásico evento estrella de Japón volverá a tener un formato online.

MADRID GAMES WEEK 2021
■ **21 al 24 de octubre**
■ *ifema.es*
De momento, la organización apunta a un evento presencial en Madrid, que tendrá parte online.

GAME

¡DISFRUTA DE LA MEJOR IMAGEN EN TUS JUEGOS, CON GAME!

¡Salta más allá de la resolución HD con estos increíbles monitores gaming!

MONITOR 4K

GAME M27E4K

Con el GAME M27E4K, no solo tendrás la mayor resolución posible en tus juegos, sino los mejores negros gracias a su panel VA. ¡Es una pasada!

229'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- Pantalla: 27" Plana
- Panel: UHD VA
- Resolución Máxima:
  - Puerto HDMI 1: FHD (1920 x 1080 @ 144Hz MEMC)
  - Puerto HDMI 2: QHD (2560 x 1440 @60Hz MEMC) / FHD FHD (1920 x 1080 @ 144Hz MEMC)
  - Puerto HDMI 3: QHD (2560 x 1440 @ 120Hz MEMC) / FHD FHD (1920 x 1080 @ 144Hz MEMC)
  - Puerto DisplayPort: UHD (3840 x 2160 @ 60Hz) / QHD (2560 x 1440 @ 120Hz MEMC) / FHD (1920 x 1080 @ 144Hz MEMC)
- Áng. visión: H: 178° V: 178°
- Brillo: 250cd/m2
- Contraste (típico): 4000:1
- Tiempo respuesta: 1 ms
- Altavoces 2x3W
- Consumo: <40W, en espera <0.5W
- Tecnología Antiparpadeo
- Filtro luz azul
- Tecnología de mejora de alto rango dinámico
- FreeSync & G-Sync.
- Iluminación trasera LED azul
- Medidas: 53.8x40.1x15 cm
- Peso: 2.6 kg

MONITOR 4K

ASUS TUF VG289Q

Disfruta de uno de los mejores monitores 4K del mercado, que te ofrece. 28 pulgadas de imagen perfecta, compatible FreeSync y además incluye altavoces. ¡Lo tiene todo!

389'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- Pantalla: 71,1 cm (28")
- Brillo (típico): 350 cd/m²
- Resolución: 3840x2160 píxeles
- Relación de aspecto: 16:9
- Tiempo respuesta: 5 ms
- Tecnología LED
- Contraste (típico): 1000:1
- Ángulo de visión: H: 178° V: 178°
- Colores: 1073 billones
- Panel: IPS
- Píxel: 0,16x0,16 mm
- Tamaño visible, horizontal: 63,2 cm
- Tamaño visible, vertical: 36 cm
- Frecuencia horizontal: 24/120 kHz
- Frecuencia vertical: 40/60 Hz
- Gamut DCI-P3: 90%
- HDR: Sí
- AMD FreeSync: Sí
- Flicker free: Sí
- Low Blue Light: Sí
- Altavoces: Sí (2x)
- Potencia RMS: 4 W
- Puertos HDMI: 2 (2.0)
- DisplayPort: 1 (1.2)
- Salida de auriculares: Sí
- HDCP: Sí
- Ancho: 639.5 mm
- Profundidad: 54 mm
- Altura: 369.4 mm
- Peso: 7.6 kg

MONITOR 2K

MSI OPTIX G27CQ4

Nunca has visto una imagen tan nítida como la que te ofrece este modelo de MSI, gracias a su frecuencia de refresco y su panel VA. ¡Un monitor 2K increíble!

419'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- Pantalla: 68.6 cm (27")
- Formato: Curvo
- Relación de aspecto: 16:9
- Tecnología: LCD
- Panel: VA
- Retroiluminación: LED
- Resolución: 2560x1440
- Frecuencia horizontal: 70.56/243.37 kHz
- Frecuencia vertical: 48/165 Hz
- Píxel: 0.2331x0.2331 mm
- AMD FreeSync: Sí
- Flicker free: Sí
- Low Blue Light: Sí
- Diseño sin marco: Sí
- Ajuste de la inclinación: Sí
- Ángulo de inclinación: -5 - 20°
- Ajustes de altura: No
- OSD: Sí
- VESA: 100x100 mm
- Gamut DCI-P3: 92%
- Colores: 16.78 millones
- Superficie: Mate
- Tamaño visible, horizontal: 59.7 cm
- Tamaño visible, vertical: 33.6 cm
- HDMI: Sí
- Versión HDMI: 1.4b
- Salida de auriculares: Sí
- DisplayPort: 1.2a
- Dimensiones: 457.9x611.5x 225.4 mm
- Peso: 5,4 kg

MONITOR 2K

GAME M27G2K

Disfruta de la mejor imagen 2K al mejor precio. Un monitor alucinante y compatible FreeSync y GSync, para exprimir a tope tu gráfica.

279'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- Tamaño: 27" WLED
- Tecnología WLED
- Resolución Máxima: 2K (QHD) 2560x1440
- Frecuencia Máxima: 144Hz
- Ángulo de visión: H: 178° V: 178°
- Brillo: 250 cd/m2
- Contraste (típico): 1000:1
- Tiempo de respuesta: 1 ms
- Colores: sRGB 16,7M
- Altavoces: 2x3W
- Consumo: <30W
- Consumo en espera: <0.5W
- Compatible con soporte VESA: 100mm x 100mm
- Tecnología Antiparpadeo
- Filtro luz azul
- FreeSync & G-Sync compatible
- Conexiones de entrada: -2x HDMI -1x DisplayPort
- Salida USB (5V – 1A)
- Salida de Audio Jack: 3.5 mm
- Ancho: 61.33 cm
- Profundidad: 16.2 cm
- Altura: 42.1 cm
- Peso Aproximado: 4,3Kg

Para más información sobre estos productos y muchos más consulta GAME.ES

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

DARK ENVOY
Con cooperativo para dos jugadores, el mundo de Skyship promete llegar a PC en 2022 con muchas historias que vivir en el orden que queramos.
darkenvoy.com

FACEBOOK DOWNPOUR
Los desarrolladores de «Onward», Downpour Interactive, son el cuarto estudio especializado en RV que adquiere Facebook.
facebook.com

TEMPLADO

NETFLIX Y RIOT
«League of Legends» llegará a Netflix con la serie animada "Arcane", este otoño.
netflix.com

MICROSOFT CONTRA APPLE
El juicio de Epic contra Apple puede haber provocado la rebaja en comisiones, del 30% al 12%, de la Microsoft Store.
xbox.com

TWITCH
22 millones de instalaciones lleva la app de Twitch en 2021, un 62% más interanual.
twitch.com

FRÍO

KONAMI SIN E3 2021
La compañía japonesa confirma su ausencia del E3.
www.konami.com

BLIZZARD
Su base de jugadores ha bajado un 29% en tres años.
www.blizzard.com

CD PROJEKT RED
El director de «The Witcher 3» deja el estudio tras ser acusado de abusos laborales.
cdprojektred.com

PRONTO VOLVEREMOS A ESTAR JUNTOS

Otro año más -¿el último?- los grandes eventos de la industria se celebran en formato digital debido a la pandemia. ¿Qué podemos esperar del E3 2021?

Paco Delgado
Director de Micromanía

Todos, de un modo u otro, hemos padecido la pandemia. Los que más suerte hemos tenido no hemos perdido a ningún familiar, pero todos hemos sabido de algún amigo al que le ha ocurrido. Aquellos a los que solo nos ha afectado en el trabajo somos unos privilegiados. Dentro de todo lo que ha venido pasando durante el último año –largo–, claro. Pero, hasta cierto punto, no deja de parecerme sorprendente que a una industria como la del videojuego, que depende, básicamente, de la tecnología, le haya afectado tanto como lo ha hecho.

Retrasos, problemas en los desarrollos de muchos proyectos, lanzamientos complicados en muchos títulos... Y ferias y presentaciones que ya no lo son. O, para ser más precisos, que se han reinventado –a la fuerza ahogan– como eventos digitales. En algunos casos funcionando mejor que en otros, como es lógico.

¿Volverá la gran feria?

Por segundo año, el E3 no será el E3. No como era conocido, claro. No será la gran reunión presencial en Los Ángeles de los más grandes. Fuera de las distintas políticas y estrategias que venían llevando en los últimos años a varias compañías a hacer "su feria" de forma independiente, el E3 2021 será un evento completamente online. Y ello lleva a preguntarse varias cosas. La primera, claro, es que si es un éxito, cuál sería el sentido de que en 2022 se volviera al gran evento presencial que ha sido el E3 durante toda su historia. La segunda, si de verdad tendrá un impacto como el que una feria anual como el E3 solía tener.

¿Por qué las compañías grandes, sobre todo, tendrían que estar ligadas a un evento online como el E3, pudiendo hacer sus presentaciones digitales a fans y prensa especializada en cualquier momento? Un formato online masivo podría tener mucho más sentido para "reunir" distintas presentaciones de compañías pequeñas –o indie– en las que pudieran tener una presencia importante, aunque fuera virtual.

Este año –por el momento, mientras escribo esto–, solo se ha confirmado una ausencia relevante dentro del marco del E3, la de Konami. Quizá en los próximos días –ahora mismo falta un mes para que dé comienzo el evento– se ausenten más compañías. Pero otras grandes sí estarán ahí. Con una presencia virtual, claro.

Mi preocupación, en realidad, es hasta qué punto, con esta nueva realidad, ciertos títulos, compañías y anuncios van a tener un impacto real y cuántos van a pasar desapercibidos entre todo el ruido digital que el evento genere.

No es oro todo lo que se anuncia

Solo tras patearse unos cuantos años eventos como el –"antiguo"– E3 es posible aprender a separar el grano de la paja. A veces, una presentación íntima, donde puedes ver, preguntar y "tocar" aunque sea poco que dure, dice mucho más sobre un proyecto que una presentación con maestros de ceremonias y clá, que se dedican a lanzar eslóganes desde un escenario. Que se dedican a crear vídeos en los que se juntan docenas de títulos para agrandar un catálogo. A veces, menos es más. Algo que parece paradójico en una feria tan enorme como es un E3. O que era; quién sabe. Ya veremos si en 2022 volveremos a estar juntos. O no.

"De viajar a Los Ángeles a seguir los grandes eventos a través del móvil. Esta es la nueva realidad"

E3® 2021

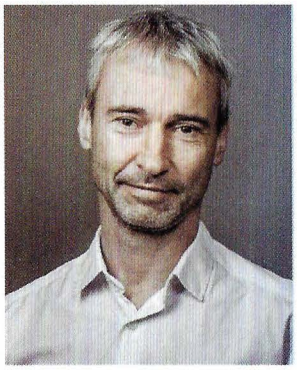
LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.

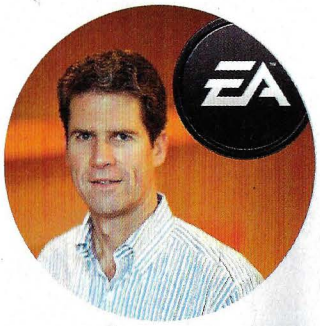
"Ya hemos definido muchos elementos del núcleo", Afirma T. Vitala, de Remedy, sobre su juego «Vanguard».

"No hemos visto un impacto significativo en el desarrollo de nuestros juegos", dice David Alegre de Activision sobre la Covid-19.

"Gearbox lidera el desarrollo de los juegos en la saga «Borderlands»", así acalla Randy Pitchford rumores sobre codesarrollo.



"Es el momento de traer grandes juegos free to play", dice Frederick Duguet, CFO de Ubisoft, sobre su nueva gran apuesta.



"La gente se asombrará de verdad", decía de la presentación de la nueva entrega de «Battlefield» el CFO de EA, Blake Jorgensen.

"Nos ha comprado alguien que sabe de conducción; esa es la diferencia", F. Sagnier de Codemasters, ya en EA.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿CUÁNTOS... años más veremos crecer sin parar el bote en The International de DOTA, que este año supera los 40 millones de dólares?

¿POR QUÉ... no se deciden ya todos los clubes de fútbol a tener equipos de esports, tras ver el éxito de los pioneros?

¿CUÁL... es el motivo de alarma para quienes se quejan de la cara de Tali en «Mass Effect 3», ahora que no es una foto genérica de agencia?

¿QUÉ... tienen los vinilos para que se hayan puesto de moda como soporte para bandas sonoras de juegos?

¿CÓMO.. se puede "escapar por error" el juego cruzado en cada vez más juegos, cuando decían que era imposible?

¿CUÁNTOS... tardaremos en ver reediciones de sagas como «The Witcher», ahora que está de moda invertir en ellas?

¿QUIÉN... es el responsable de filtrar imágenes de «Starfield», que hacen poco bien de cara a su anuncio?

TOTAL WAR WARHAMMER III

¡El caos resurgirá de sus cenizas!

Los humanos y sus insignificantes disputas no son nada ante los cuatro Poderes Ruinosos que gobiernan el Reino del Caos. Y descubrirán todo su terrible poder muy pronto.... ¡en tu PC!

El despertar de los cuatro Poderes Ruinosos es inminente. Nurgle, el dios de la Plaga; Slaanesh, el Dios del Exceso; Tzeentch, El Que Cambia Las Cosas; y Khorne, el Dios de la Sangre y la Matanza, están prestos a desatar todo el porder del Reino del Caos y sumergir a los mortales en él. Atrapar sus almas. Devorarlas, para aumentar la corrupción y sumir al mundo en ella. Y sabemos que está más cercano de lo que puedas imaginar, porque lo hemos visto. Sí, hemos viajado hasta la misma linde del Torreón de Latón y hemos librado una batalla sin cuartel contra las fuerzas de Khorne. Lo hemos visto. Ha devorado nuestra carne mortal.

Hemos visto al terrible Gran Demonio Exaltado. Hemos desatado el poder de Colmillo de Escarcha, la espada mágica de la Zarina Katarin. Hemos contemplado el horror innombrable de la magia más oscura, hemos luchado, hemos vencido, hemos perdido. Porque esta guerra no tiene fin. «Total War: Warhammer» regresa.

¡El Caos renace!

No hace mucho Creative Assembly anunció la nueva entrega que cerrará la saga «Total War: Warhammer». Pero apenas se dieron deta-

> **"La estrategia fantástica volverá, más espectacular, en la conclusión de la trilogía Warhammer"**

INFOMANÍA

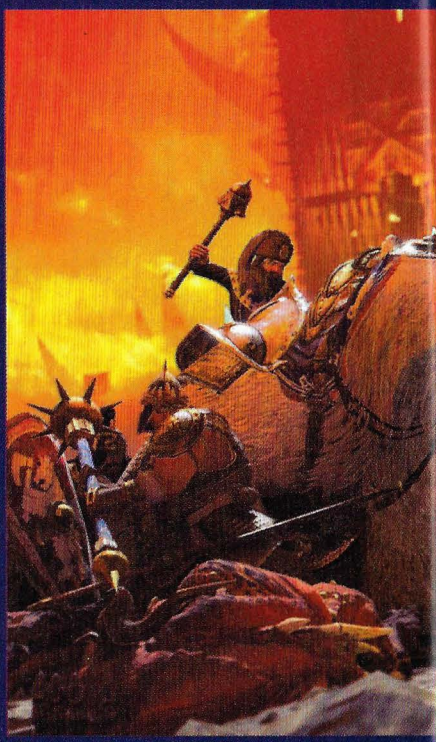
DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA
- **Fecha:** 2021

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de estrategia,** ambientado en el mundo de fantasía de Warhammer.
- Será la **conclusión de la trilogía** de «Total War», que cerrará la historia.
- Ofrecerá **nuevos modos de batallas,** que se añadirán a los ya conocidos, como la Batalla de Supervivencia.
- En estas batallas podremos **utilizar recursos para mejorar** unidades y construir estructuras de defensa.
- Las **facciones de Kislev, y Khorne** han sido las primeras desveladas.

¡Vuelve el Caos a tu PC con «TOtal War: Warhammer III»! Creative Assembly nos ha mostrado la primera versión jugable de la esperad nueva entrega de la saga de fantasía, y ya estamos ansiosos por poder explorar todo el nuevo mundo que nos espera, con muchas razas y secretos aún por desvelar... Y nuevos diseños de batalla.



¡Lucha de titanes en plena batalla campal! Las unidades especiales, como el Oso Elemental o el Gran Demonio Exaltado, serán refuerzos únicos que podrán cambiar el curso del combate en un momento dado.

lles sobre lo que nos esperaba en ella. Ahora, cuando hemos podido probar una de las grandes novedades, solo podemos decir que «Total War: Warhammer III» promete ser la mejor de las tres entregas por espectáculo visual, por sus mecánicas y por su endiablado ritmo en el combate.

Nuestra oportunidad de combatir a las fuerzas del Caos se produjo en una Batalla de Supervivencia, uno de las nuevos tipos de misiones que encontraremos en el juego. En Creative Assembly insistieron en que tuviéramos claro que estas batallas no sustituirán a las ya conocidas en la campaña, sino que se desarrollarán en puntos específicos de la misma, que marquen puntos de inflexión.

Sobreviviendo al Caos

Estas batallas se basarán en la conquista de Puntos de Victoria –puntos calientes– del escenario, que habremos de arrebatar al enemigo y defenderlos posteriormente. Pero, aquí, entrarán en juegos varias de las grandes novedades de la saga de estrategia. Por un lado, la construcción de defensas. Barricadas y torres, que frenarán temporalmente al enemigo. Por otro, nuestros pro-

HÉROES Y MEGAUNIDADES: MÁQUINAS DE COMBATE PARA ARRASAR AL ENEMIGO

Al igual que en anteriores entregas, los héroes y las unidades especiales serán elementos que, bien usados, cambiarán el curso de cada batalla en el juego. Y las unidades especiales, cuando aparecen por uno y otro bando, son temibles.

En nuestra lucha contra la fuerzas de Khorne, el temible campeón del Caos, el Gran Demonio Exaltado, se convertía en una máquina de destrucción, arrasando con su enorme poder escuadrones enteros de unidades.

pios refuerzos y mejoras, fruto de los recursos ganados al matar demonios y conquistar puntos. Pero lo alucinante era ver el ritmo endiablado al que se gastaban los recursos y cómo, a su vez, el enemigo se reforzaba. El avance hacia el siguiente punto a conquistar por nuestras fuerzas nos obligará, a su vez, a no descuidar la retaguardia, pues el enemigo atacará, constantemente, por todos los frentes.

La tensión a que nos someterá «Total War: Warhammer III» será impresionante para planificar y poner en marcha a toda velocidad nuestras tácticas. ¿Estás listo para sobrevivir al el Caos? ¡Vuelve a la batalla! **A.P.R.**

DEFENSAS Y REFUERZOS PARA LA VICTORIA

En las partidas de supervivencia, el sistema diseñado por Creative Assembly nos otorgará recursos, a medida que combatimos, para invertir en mejoras en tiempo real de los grupos de unidades, así como para solicitar refuerzos, que sustituyan a nuestras unidades caídas.

El otro puntal del diseño de este modo de juego estará en la construcción de defensas en tiempo real, que irán desde varios tipos de barreras -variarán en su coste en recursos-, así como torres de defensa para minimizar las acometidas enemigas y disparar a sus unidades.

¡Desata todo el poder de la Zarina Katarin Bokha! La reina del hielo de Kislev se convertía en la heroína de nuestras fuerzas durante la batalla de supervivencia ante el Torreón de Latón, la fortaleza del Dios de la Sangre, Khorne. Sus poderes, basados en el saber del Hielo, se veían reforzados por Colmillo de Escarcha, su espada.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** GuruGuru/Konami
- **Distribuidor:** Konami Digital Ent.
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha:** 13 de mayo de 2021 (acceso anticipado)

www.konami.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y aventura,** con una estética infernal inspirada en los mitos medievales japoneses.
- **Seremos Fuma, un joven guerrero del clan Getsu,** elegido para proteger a la humanidad de los demonios, gracias a sus armas y poderes.
- Recorreremos, una y otra vez, **diez niveles plagados de demonios,** para mejorar así nuestras armas y habilidades.
- Al final de cada nivel nos enfrentaremos a **un gran enemigo final,** de enorme poder y fortaleza.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción y arte visual en movimiento para la nueva apuesta de Konami Digital. Un juego de acción 2D de estilo clásico, con un apartado gráfico realmente único.

GETSUFUMADEN UNDYING MOON

¡Entra en el Infierno japonés!

Tras más de mil años dormido, Ryukotsuki ha despertado de su sueño. Y lo ha hecho provocando un gran cataclismo que ha abierto una puerta al Infierno. Miles de espíritus maléficos y demonios se han desperdigado por el mundo de los vivos, llevándolo al borde de la destrucción. Si alguien no hace algo pronto, todo habrá acabado.

Pero entre el temor de los hombres brilla un rayo de esperanza. Surge del clan Getsu, una antigua familia de poderosos y temibles guerreros, de los que se dice que no solo son maestros en el arte de la guerra con todo tipo de armas, sino poseedores de un saber ancestral que otorga a sus miembros poderes sobrenaturales. Ha llegado la hora de demostrarlo para Getsu Fuma, su joven líder.

La historia de «GetsuFumaDen: Undying Moon» podría ser una más entre los muchos títulos venidos de Japón. Juegos que usan su rica mitología como vía para contar una historia de honor, ambición y traición. Pero el juego de GuruGuru y Konami lo hará de forma realmente única. Por un lado, apostando por un estilo de acción 2D clásico. Por otro, con un apartado visual tan espectacular, único e impactante que, solo por ver en movimiento todo lo que ofrecerá, bastará para quedarse enamorado de su estética y su dirección artística.

"Roguevania japo"

«GetsuFumaDen» tendrá como credencial inconfundible su apartado gráfico. El estilo artístico japonés ukiyo-e, reconocible a simple vista y que seguro que todos hemos contemplado en alguna ocasión, definirá toda su ambientación. Uno de los diez niveles del juego –Las Cuevas de la Furia–, por poner un ejemplo, ofrecerá un diseño visual basado en la conocida estampa "La gran ola de Kanagawa".

Este estilo artístico también se aplicará a todos los enemigos –grandes y pequeños– del juego. Yokais, bestias, espectros... El impacto que te causará ver todo en movimiento será algo imborrable.

Pero es el diseño de acción de «GetsuFumaDen» lo que te enganchará. Las acciones básicas del protagonista serán simples, en realidad. Saltar, rodar y golpear. Pero es en el uso de las armas y su desarrollo, así como de las habilidades del personaje, lo que marcará la dife-

"Vive una aventura de acción 2D con un estilo visual inspirado en el arte japonés ukiyo-e"

¿Quieres ser el héroe que libre al mundo de los demonios? Pues métete en la piel de Fuma, el héroe guerrero del clan Getsu, en una lucha que no acaba ni siquiera al morir.

El camino al Infierno está plagado... ¡de grandes jefes!

Los diez desafiantes niveles del juego no solo tendrán una estética única en cada uno, sino enemigos muy diferentes entre sí, y el punto en común de tener que enfrentarnos al final de cada fase a un descomunal jefe. Estos grandes demonios, además, serán cada vez más poderosos. ¿Eso qué significa? Que tendremos que recorrer una y otra vez cada nivel, recogiendo recursos para mejorar armas y habilidades, y poder acabar con ellos.

Mejora tus armas y entrena tus habilidades. Progresar en el desarrollo del equipo y el personaje será clave. Y duro. Y largo.

La imaginería visual del juego será... ¡alucinante! El diseño de enemigos y escenarios se basa en icónicos mitos y leyendas, con demonios de todo tipo, basado en el arte japonés ukiyo-e.

rencia. Gestu Fuma podrá manejar dos armas principales –intercambiables– y dos secundarias. Las principales irán desde espadas y lanzas, a katanas, paraguas o abanicos, por citar algunos. Las secundarias –también dos– serán arrojadizas o proyectiles: cuchillos, arcos y flechas, arcabuces, bombas. Todas ellas se podrán mejorar recogiendo los recursos necesarios para ello. Estos recursos se conseguirán al abrir cofres de tesoros o al eliminar enemigos. Pero habrá que recoger mucho de todo para poder mejorar las armas y habilidades –que podremos entrenar– de Getsu Fuma. Pero mucho, mucho. Y eso nos lleva a otra de las claves del diseño del juego de GuruGuru. Habrá que hacer el camino por cada nivel del infierno nipón muchas, muchas veces. Y la mayoría de esas veces moriremos.

Sí, seguro que ya sabes que hablamos de un juego que tomará cierta esencia del estilo «Souls», y la hará suya de un modo único.

El largo camino

«GetsuFumaDen» nos obligará a volver, una y otra vez, sobre los distintos niveles de su mundo hasta conseguir mejorar de forma adecuada –o hasta que tú lo decidas– las habilidades y armas del protagonista. Aunque al morir regresaremos de forma automática al hogar del clan, el progreso de las mejoras se mantendrá. Pero eso no hará especialmente más sencillo el camino a repetir, sobre todo porque el diseño de cada uno de los niveles del juego no se basará en un mapa fijo. Los escenarios de «GetsuFumaDen» se generarán de forma aleatoria en cada nuevo intento, aunque manteniendo cierto diseño modular.

Es algo que también se aplicará a la extensión y cantidad de enemigos. A veces el camino será más sencillo. Otras mucho más duro. Con todo, este "Roguevania" se presenta como uno de los títulos indie más atractivos y sorprendentes del año. Su versión de acceso anticipado ya está disponible. ¿Te atreves a entrar en el Infierno japonés? **A.C.G.**

SE PARECE A...

BLOODSTAINED: RITUAL OF...
La acción 2D y el estilo visual recargado y único son también distintivos en «Bloodstained».

ORI & THE WILL OF THE WISPS
Los enemigos temibles y la oscuridad están también presentes en el último de «Ori».

RED SOLSTICE 2 SURVIVORS

¡Marte te necesita!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia/ Acción táctica/Rol
- **Estudio:** Ironward
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha:** 17 de junio de 2021

www.theredsolstice.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **estrategia, rol y acción táctica,** ambientado en un Marte futuro.
- **Dirigiremos la Célula,** un equipo para luchar contra mutantes.
- Podremos **elegir personaje entre 6 clases**, con habilidades y equipo diferentes.
- La campaña constará de **15 misiones principales y 20 secundarias.**
- Habrá **tres tipos de misiones**: exploración, sigilo y supervivencia.
- Tendrá un **modo cooperativo** para hasta ocho jugadores.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un atractivo combinado de géneros, ambientado en un marte futurista y mutante, donde será tan importante tener reflejos como una buena planificación estratégica.

La humanidad parecía haber encontrado un nuevo hogar en Marte tras haber arrasado nuestro planeta natal, la Tierra. Pero allí las cosas no iban a ser tan sencillas como nos las prometíamos. Extraños mutantes aparecieron cuando el hombre llegó, y no se tomaron demasiado bien nuestra presencia. Gran parte de las colonias y ciudades humanas en Marte han sido invadidas, arrasadas y sus habitantes aniquilados. Solo la Célula, un cuerpo integrado por soldados de elite, se interpone entre los brutales mutantes, el hallazgo de una cura para el virus que lo ha cambiado y la posibilidad de una esperanza para el futuro de la humanidad. Si la Célula fracasa, nuestra especie será historia.

Holocausto marciano

«Red Solstice 2: Survivors», continúa la historia del juego que Ironward lanzó hace ya casi seis años, abundando en las mecánicas y el mismo estilo de juego. Si no lo conoces, «The Red Solstice» venía a ser algo así como una combinación de juego de acción bélica con el estilo de títulos como «XCOM». Eso sí, dejando a un lado la planificación calmada en los combates por turnos. Toda la acción en «Red Solstice», y en su continuación, se desarrolla en tiempo real.

Los combates en la –ya– saga de Ironward no tienen pausa. Y en esta continuación, ese mismo modelo de diseño seguirá igual. Las distintas misiones que compondrán la campaña de «Survivors» nos harán explorar, desde una perspectiva isométrica, múltiples escenarios arrasados, tanto en interiores como en exteriores. Durante esta exploración los ataques de hordas de mutantes –de muy diversos tipos– serán constantes, y cada paso que avancemos será un auténtico triunfo, pues la cantifdad de enemigos será enorme, además de ser cada vez más poderosos.

Estas misiones, además, serán de varios tipos –exploración, sigilo y supervivencia–, divididas en veinte secundarias –que nos permitirán acumular recursos y experiencia– y quince principales, que nos guiarán por la historia del juego.

Acción táctica frenética

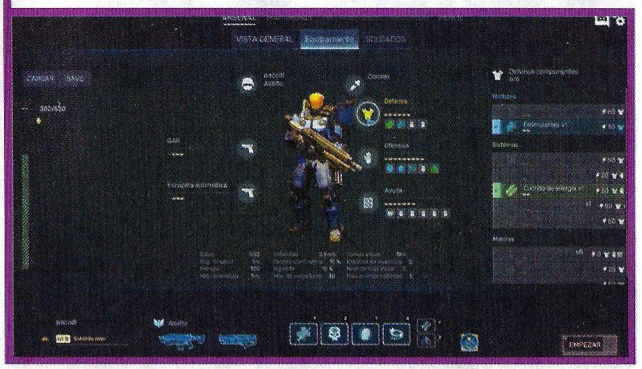
A diferencia de juegos como «XCOM» o «Gears Tactics», no dispondremos de turnos para solven-

“Enfréntate a hordas de mutantes en Marte, y salva a la humanidad de su aniquilación”

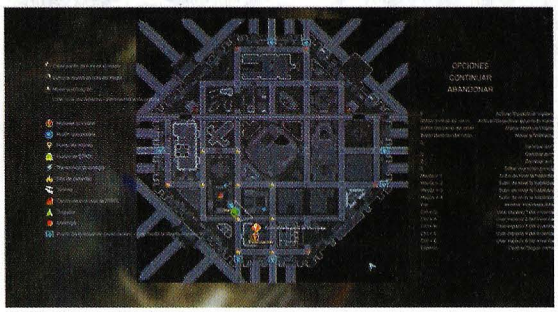
¡Luchas contra los mutantes STROL que han arrasado Marte! «Red Solstice» vuelve con una apuesta por la estrategia, la acción táctica y el rol, en un desafío futurista.

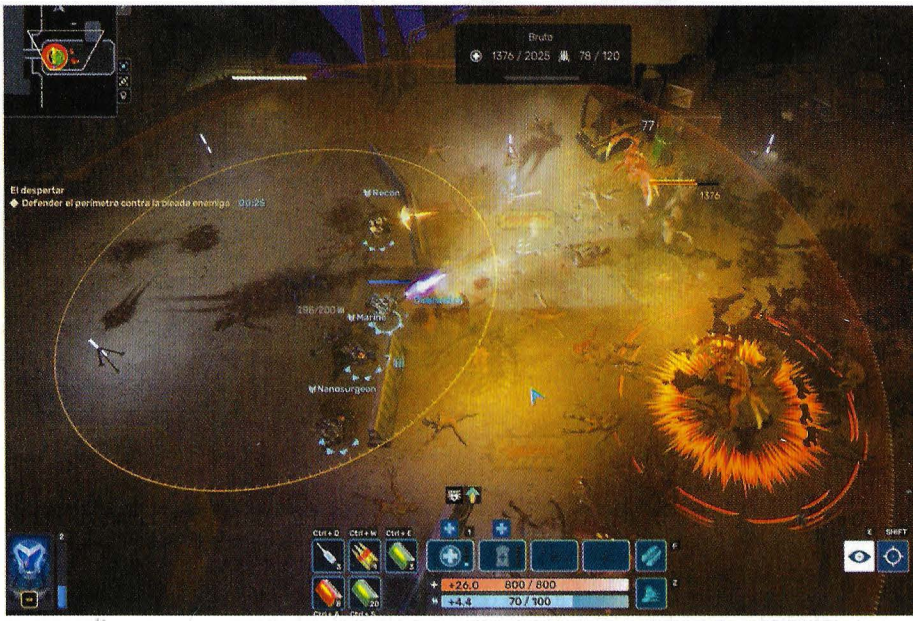
La preparación para cada misión será solo el primer paso

Entre algunos de los apartados de «Red Solstice 2. Survivors», que nos recordarán a clásicos de la acción táctica por turnos, como la saga «XCOM», estará la equipación y preparación de cada personaje del escuadrón que formemos. Así, no solo la clase de cada uno, sino sus armas, objetos de apoyo –armas especiales, botiquines, etc.– serán fundamentales para vencer.



Usa tus armas secundarias con cabeza. Algunos enemigos serán más susceptibles y débiles que otros a ciertas armas.





Sí, las coberturas serán importantes. ¡Aprovéchalas! Aunque la acción de «Red Solstice 2. Survivors» será en tiempo real, aprovechar tácticamente las posibilidades del escenario será clave.

tar cada combate de forma reposada y sopesando pros y contras de una acción determinada, o colocar a nuestros hombres en la mejor situación. Al tratarse de acción en tiempo real, la planificación ha de ser previa con el resumen de la misión, la elección del arsenal y de los miembros de nuestro escuadrón. Eso también ocurría en los juegos antes mencionados, pero ahora, al desaparecer los turnos, la dificultad se incrementará durante los combates.

Tendremos que explorar, recoger recursos, pensar y planificar, protegernos y proteger a nuestros compañeros de los ataques enemigos, y todo ello sin pararnos ni por un momento. Por suerte, los distintos tipos de armas, y los elementos tácticos del escenario –elementos explosivos, por ejemplo, o coberturas físicas– nos servirán de apoyo.

Investiga y progresa

En «Red Solstice 2: Survivors», también encontraremos elementos muy «XCOM». Por ejemplo, la investigación tecnológica, que nos permitirá mejorar en el equipo para ser más efectivos en el combate. Algo que habrá que tener en cuenta, también, son las seis clases de personaje que habrá disponibles –tanto para el que manejemos directamente como para el resto de los miembros del escuadrón–, lo que nos podrá llevar a dirigir ese progreso técnico hacia distintos frentes, adaptándose a nuestro estilo de juego... Y el de nuestros amigos.

Otro apartado clave en el diseño de «Red Solstice 2» es que se trata de un juego con un fuerte componente multijugador, orientado a la acción cooperativa. Como en su predecesor, podremos unirnos a siete amigos más y crear un grupo de hasta ocho personajes, para cumplir con todas las misiones del desafío, aunque será optativo y también podremos completar todo el juego en solitario.

Los amantes de la acción táctica y la estrategia tenemos en el juego de Ironward un desafío para empezar el verano calentito. **A.P.R.**

SE PARECE A...

GEARS TACTICS

El salto a la acción táctica por turnos de «Gears» salió muy bien en este nuevo frente de la saga.

XCOM CHIMERA SQUAD

El último miembro de la saga «XCOM» renovó en parte la fórmula que tan bien funciona.

SEVERED STEEL

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Greylock Studio/Digerati
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Por confirmar

www.digerati.games/game/71-severed-steel

Imagina una suma de la acción de John Wick y Matrix -quitando a Keanu Reeves de la ecuación- en un juego de acción en primera persona en el que el movimiento no para nunca. «Severed Steel» es una apuesta indie que quiere innovar en el género. Steel, el protagonista, es un tirador de primera, tan experto en el manejo de las armas como ágil en sus duelos. Corre, salta, deslízate, esquiva balas, camina por las paredes. No hay recarga de munición. Solo recoge las armas que sueltan tus enemigos y lánzate a una carrera espectacular de acción y disparos.

HELL LET LOOSE

- **Género:** Acción táctica
- **Estudio/compañía:** Black Matter Pty Ltd./Team 17
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha:** 2021 (ya disponible en acceso anticipado)

www.hellletloose.com

Durante los dos años que «Hell Let Loose» lleva en acceso anticipado ha ido creciendo sin parar, añadiendo mapas, clases de jugador, vehículos, armas y mucho más, a su simulación bélica ambientada en la Segunda Guerra Mundial. Una apuesta por el multijugador masivo, con batallas de hasta 100 jugadores enfrentados en combates de lo más realistas. Su versión final está cercana.

SHE DREAMS ELSEWHERE

- **Género:** Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** Studio Zevere
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2021

www.studiozevere.com

Aventura, rol, surrealismo y estética retro. Son los pilares de «She Dreams Elsewhere». Metidos en la piel de Thalia, una joven aquejada de ataques de ansiedad y en estado de coma, tendremos que enfrentarnos a las pesadillas que la impiden despertarse, mientras averiguamos cómo hemos llegado a esa situación. Un juego realmente único, más profundo de lo que imaginas.

VOKABULANTIS

- **Género:** Acción/Aventura/Plataformas
- **Estudio/compañía:** Esben Kjaer Ravn
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2024

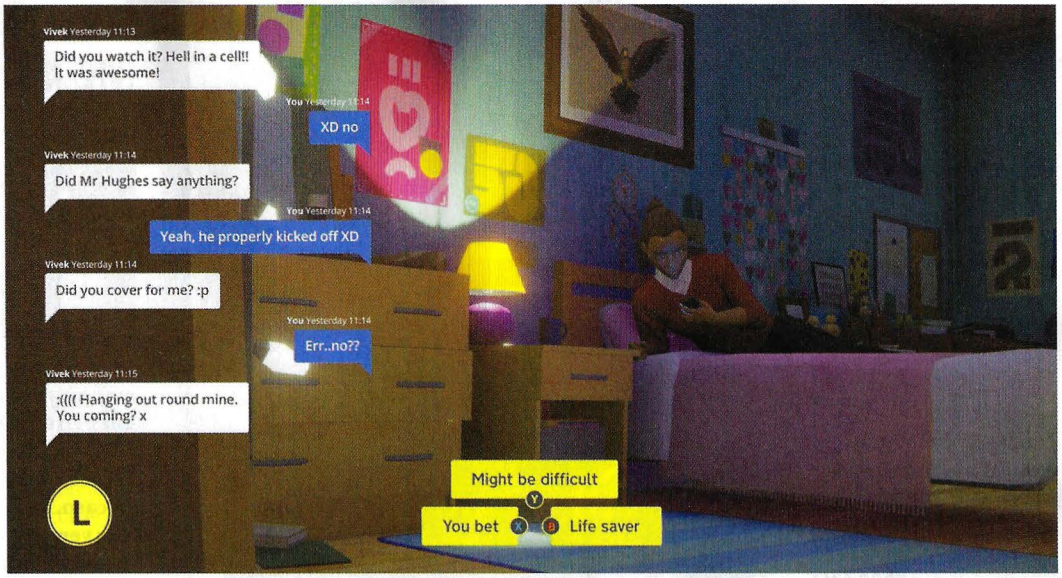
www.vokabulantis.com

De Tarkovsky a Miyazaki, en el cine, y de la saga «Ori» a «Little Nightmares», parando por «Trine» y otros, son las influencias reconocidas por los creadores de «Vokabulantis». Nosotros añadiríamos «The Neverhood», ya que «Vokabulantis» usa la técnica de "stop motion" como base para las animaciones de sus personajes. Karla y Kurt son los protagonistas, dos niños que solían ser amigos y ahora se han enamorado y que, literalmente, no pueden hablar si están juntos. Así que deben salvar el amenazado mundo del lenguaje, Vokabulantis.

LAST STOP

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Variable State/Annapurna Interactive
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Julio de 2021

annapurnainteractive.com/games/last-stop



Los creadores de «Virginia» regresarán el próximo verano con «Last Stop», una aventura en tercera persona, ambientada en el Londres actual. Tres personajes principales y jugables verán sus historias conectadas, pondrán al descubierto sus vidas y nos enseñarán cómo se puede encontrar magia en lo mundano. Donna, una estudiante de instituto, John, un padre soltero de mediana edad y Meena, una profesional extremadamente ambiciosa, nos llevarán por una aventura de lo más inusual a través de horas de diálogos profundos.

THE MAGNIFICENT TRUFFLEPIGS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Thunkd/AMC Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Verano de 2021

www.thunkd.com

Andrew Crawshaw, el creador de «Everybody's gone to the Rapture», es el responsable, a través de su nuevo estudio, Thunkd, de una aventura cuyo peculiar título esconde una historia romántica no menos peculiar. Adam vuelve a su pueblo natal, Stanning, en la campiña inglesa. Allí ayudará a Beth a buscar un tesoro. Pero todo con diálogos usando un walkie talkie y mensajes de móvil.

GLITCHPUNK

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Dark Lord/Daedalic Entertainment
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Verano de 2021 (acceso anticipado)

www.darklord.pl

Es difícil ver las primeras imágenes de «Glitchpunk» y no pensar en clásicos como los dos primeros juegos de la saga «GTA». Y no es por casualidad. Los polacos de Dark Lord reconocen su inspiración en juegos de perspectiva cenital como los títulos de Rockstar, llevándonos a un futuro cyberpunk distópico, lleno de neones, armas y persecuciones policiales. Una propuesta de lo más atractiva.

NOBODY SAVES THE WORLD

- **Género:** Acción/Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** DrinkBox Studios
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Por confirmar

www.nobodysavestheworld.com

El juego de palabras del título del juego de DrinkBox hace alusión directa a su protagonista, Nobody -Nadie-, un humanoide pálido que se despierta un buen día sin recuerdos, ni pantalones. Sin embargo, pronto se hace con una peculiar herramienta, una varita mágica que le permite modificar su cuerpo y adoptar diferentes formas, como animales, fantasmas, heroicos guerreros forzudos y más. Gracias a ello podrá resolver puzles, explorar mazmorras, combatir contra monstruos y recorrer escenarios aleatorios, cada vez más desafiantes.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

COOPERATIVO

¿Me recomendáis un buen juego cooperativo en modo local para jugar con mi hermano? Ya nos hemos acabado casi todos los juegos de LEGO y buscamos algo nuevo. ¡Gracias! ■ María Q.

Pues está gustando mucho «It Takes Two», una aventura de plataformas y habilidad en donde solo se puede jugar en cooperativo. Es muy original y divertido, y apto para todas las edades (a partir de 12 años).

VIEJAS PARTIDAS

¿Sabéis cual es lo mejor de «Mass Effect Legendary Edition»? Ni los nuevos gráficos, ni la resolución 4K, ni las mejoras en la jugabilidad. Lo mejor es que... ¡puedes usar tus partidas de los juegos originales! Ojalá fuera igual en más remasterizaciones. ■ Z.A.

Si no quieres volver a jugar desde el principio, las partidas guardadas son una buena opción. Pero ten en cuenta que solo funcionan las de «Mass Effect 2» y «Mass Effect 3». Las de la primera parte no, porque la remasterización tiene bastantes cambios.

Hay que agradecer a EA, eso sí, que incluya esta opción. Aunque... ¿quién se acuerda de lo que había hecho en partidas que tienen varios años?

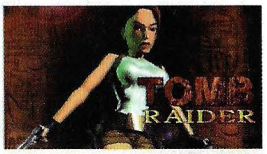
¿MERECE LA PENA?

Soy muy fan de la saga «R-Type», por eso quería comprar «R-Type Final 2». Pero he leído opiniones contradictorias, y 40 euros me parece un poco caro. ¿Me lo recomendáis? ■ RTL

Aunque gráficamente está por debajo de lo esperado y no es el mejor juego de la saga, si te gustan las mecánicas de «R-Type» mantiene toda su esencia, así que merece la pena. Eso sí, ojo porque además del juego hay un "Stage Pass" con el que se irán lanzando niveles adicionales. Querrás tenerlos todos.

25 TACOS

He leído que este año es el 25 aniversario de la saga «Tomb Raider», y el solo acto de pensarlo me ha hecho sentir muy viejo, pero también he recordado los buenos momentos que he pasado con ella. Salvo con las últimas entregas, eso sí, que de «Tomb Raider» solo tienen el nombre... ■ Laraforever



Pues sí, ¡25 años tiene ya Lara! Nosotros aún recordamos la sensación de estar disfrutando de algo completamente nuevo, cuando jugamos al título original. Aunque es verdad que los nuevos «Tomb Raider» son diferentes, más enfocados al combate. Echamos de menos los puzzles, la exploración y las plataformas de los primeros juegos.

HARDWARE

¿Hay mucha diferencia entre un SSD estándar y otro en formato M.2

LA CARTA DEL MES

¡VIVAN LOS TURNOS!

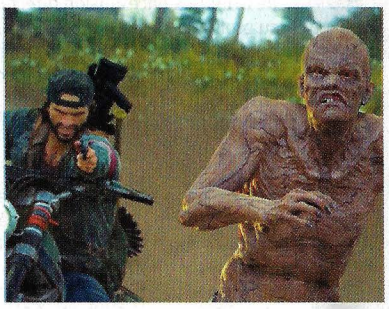
Desde que jugué a «Final Fantasy VII» siempre me han gustado los juegos de rol por turnos. Cuando supe que «Yakuza: Like a Dragon» sería el primer juego de la saga con combate por turnos me alegré, aunque pensé que sería un fracaso. Pero ahora me entero de que ha sido el más vendido de la saga, y los próximos también serán por turnos. ¡No me lo esperaba! ■ Jandro

En los últimos tiempos, muchas compañías han desechado los combates por turnos, como ha pasado con «Final Fantasy XV» o «Final Fantasy VII Remake». Pero siguen teniendo seguidores, y el éxito de «Yakuza: Like a Dragon» demuestra que están muy vivos. ¡Nosotros también nos alegramos!

LA POLÉMICA DEL MES

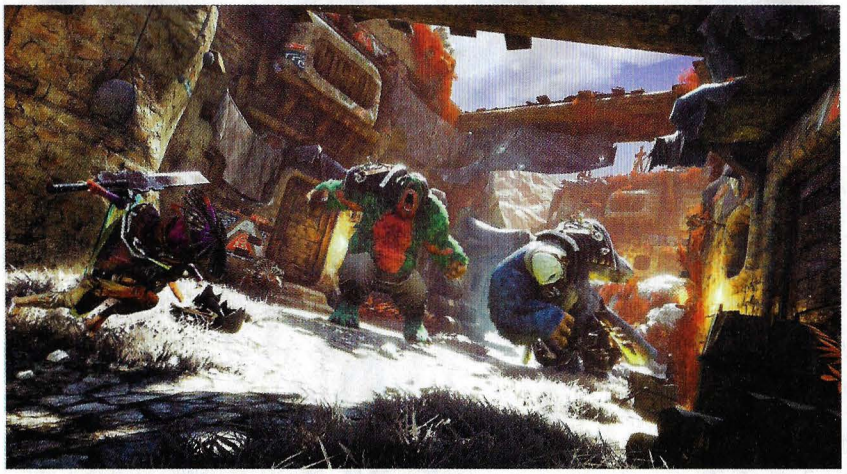
LO MENOS BUENO

No entiendo que, con la cantidad de juegos que tiene Sony, decida sacar en PC «Days Gone», cuando es uno de los que peores críticas tiene. ¿Por qué no «God of War», «Rachett & Clank» y tantos otros? ■ Manu Y.



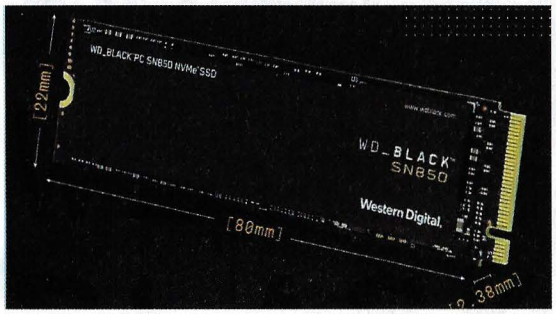
Es cierto que «Days Gone» es uno de los juegos "menos buenos" de Sony. Aunque no es nada malo, puede resultar monótono y no es muy original. En su estilo tienes «Mad Max», si quieres una alternativa. Pero es un tipo de juego (motos + zombis + gore) que tiene su público en PC, y el "port" de Sony es bueno. En cuanto a los juegos que mencionas, nuestra intuición nos dice que los veremos más pronto que tarde en PC.

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".



NVME? Me refiero al rendimiento. Es que quiero comprar uno, y a igualdad de tamaño veo que los M.2 son mucho más caros. ■ **Berto**

Pues tendrás que comparar especificaciones, porque hay gama alta, media y baja en ambos formatos.



Por regla general los M.2 suelen ser mucho más rápidos, pero también más caros, como comentas.

Compara velocidades de lectura y escritura y según la diferencia de precio y lo que puedas pagar, decide.

PECULIAR

¿Sabéis lo que me convenció para comprar «Biomutant»? El trailer ese en donde explicaban qué era el juego, porque nadie lo tenía claro... Siempre me han gustado los juegos diferentes, y éste lo es. Lo mejor es el combate estilo kung-fu, y la ambientación. ■ **G.E.**

B«Biomutant» es uno de los juegos más originales y con más estilo y personalidad de 2021. No es para todo el mundo, eso es cierto, pero si conectas con él te vas a divertir mucho.

PRECIOS LOCALES

Twitch ha comenzado a cobrar por las suscripciones según el nivel de vida de cada país. Y digo yo: ¿no deberían hacer lo mismo con los juegos? Porque no es lo mismo pagar 60 euros para un mileurista en España, que para un alemán o un estadounidense, que cobra 5 veces más. ■ **Carlota S.**

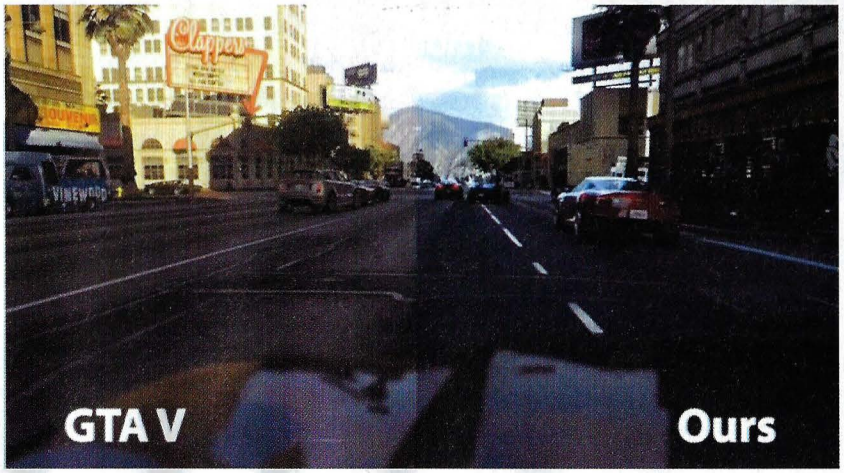
Pues no te falta razón, Carlota. De todas formas ten en cuenta que en Alemania o USA ganan más, pero también el coste de la vida es más alto. Pero es cierto que, en general, cuesta más a un español, un griego o un italiano pagar 60 euros por un juego que a un alemán o un sueco. De momento, eso sí, es difícil que esto cambie, porque el negocio está montando así.

¡CANCELADO!

Seguro que habéis visto el vídeo ese de Intel en donde una inteligencia artificial hace que «GTA V» se vea más realista. Vale, es muy espectacular y parece que estás conduciendo por una ciudad de verdad, pero ¿hace eso mejor al juego? Yo creo que no. Precisamente porque es real, también es más aburrido. Los videojuegos, como las películas, tienen que tener un punto de fantasía, ya sea la iluminación, la ambientación, el diseño de los personajes... ¿No os parece? ■ **Héctor**

Has tocado un tema interesante, Héctor. Es verdad que la IA de Intel convierte «GTA V» en un mundo real y, precisamente por eso, pasa a ser visualmente bastante aburrido. Es como conducir para ir al trabajo.

Los juegos visualmente realistas están muy bien, pero ¿100% realistas? No, tampoco lo vemos claro.



CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.

- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/ Playa del Puig, 9. Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

REMASTERIZACIONES Y REMAKES EN 2021

¡25 clásicos de vuelta y con la cara lavada!

Es algo más que una moda pasajera. Los "remakes" y remasterizaciones de clásicos de todos los géneros son ya tendencia. Y cada vez hay más. Así que si quieres volver a disfrutarlos, o descubrirlos, aquí tienes una selección de los más destacados.

De Tristán a Amalur. De Lost Heaven a la Ciudadela. Las últimas décadas nos han hecho viajar por todo el mundo y por diversos mundos. De fantasía y realistas. Planetas exteriores e Infiernos plagados de horrores y monstruos. Ciudades asoladas por el crimen organizado y universos paralelos en los que es posible casi todo. Y tras todos estos años, muchos de esos viajes pueden volver a disfrutarse. Y hasta en primera clase.

Más allá de la nostalgia, muchos clásicos de años atrás siguen siendo recordados con cariño por una legión de fans veteranos, por su calidad y capacidad para romper moldes. Y, ahora, es posible volver a muchos de ellos con un montón de "remakes" y remasterizaciones, en los que estudios y compañías están descubriendo un auténtico filón. Muchos de estos juegos están siendo mejorados ligeramente, pero manteniendo su esencia visual y mecánicas. Otros han sufrido un cambio radical.

De entre todos los que han salido en los últimos meses, y muchos que están aun pendientes por estrenarse este 2021, hemos hecho una selección entre la que, seguro, descubrirás aquel juego que tanto disfrutaste, o con el que las pasaste canutas. Quizá ahora, años después, te animes a reverdercer laureles o a tomarte tu justa venganza. En todo caso, todos ellos nos hicieron –y nos volverán a hacer– soñar.

DE REGRESO EN TRISTÁN

DIABLO II: RESURRECTED

Estudio/compañía: Blizzard **Género:** Acción/Rol
Distribuidor: Activision Blizzard **Fecha:** 2021
INTERÉS:

Más de 20 años después, Blizzard nos llevará de vuelta a Tristán con una de las remasterizaciones más esperadas de 2021. Lo que se ha visto hasta ahora de «Diablo II Resurrected» parece garantizar que, esta vez sí, nos vamos a encontrar con una renovación total –nada que ver con «Reforged»– que abarcará no solo a un apartado gráfico imponente –incluyendo soporte 4K y modo ultrapanorámico–, sino mejoras en jugabilidad, modo cooperativo hasta 8 jugadores, progresión cruzada y mucho más.

LA REVOLUCIÓN INDIE, RENACIDA

BRAID: ANNIVERSARY EDITION

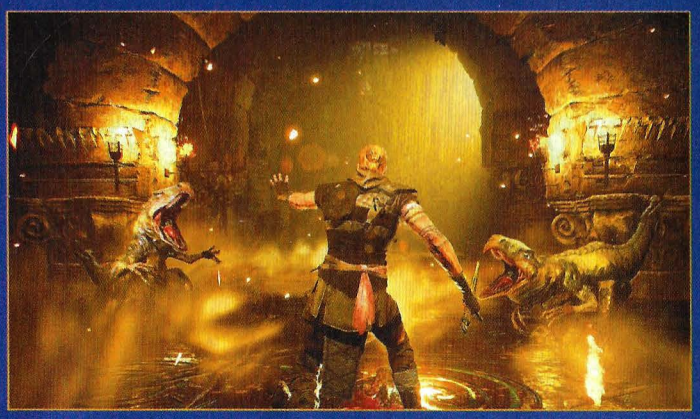
Estudio/compañía: Number None, Jonathan Blow **Género:** Acción/Plataformas
Distribuidor: Number None, Jonathan Blow **Fecha:** 2021
INTERÉS:

El de Jonathan Blow es, sin duda, uno de los juegos que cambiaron el panorama indi, hace ya más de una década. Por eso, cuando el pasado año anunció una »Anniversary Edition», renovada gráficamente y con numerosos extras, nos alegramos, pero que mucho.

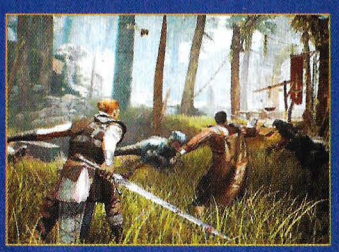
EL ROL SE RENUEVA EN BARCELONA

GOTHIC

Estudio/comp.: Alkimia Interactive/THQ Nordic **Género:** Rol/Acción/Aventura
Distribuidor: THQ Nordic **Fecha:** 2021
INTERÉS:



Alkimia, el estudio barcelonés de THQ Nordic, es el encargado de poner al día uno de los JDR más populares de PC hace dos décadas. Piranha Bytes se estrenó con un juego complejo, profundo y lleno de fantasía, cuyo "remake" apuesta por una renovación casi total.



DESDE LOS 90, A TU PC

BLIZZARD ARCADE COLLECTION

Estudio/compañía: Blizzard **Género:** Arcade/Estrategia/Velocidad
Distribuidor: Activision Blizzard **Fecha:** Febrero de 2021
INTERÉS:

Para celebrar sus 30 años, Blizzard lanzó en la pasada Blizzcon un pack especial de aniversario que incluye ya cinco clásicos remasterizados de los 90: «Blackthorne», «Rock & Roll Racing», «The Lost Vikings I y II» y «RPM Racing». El 15 de septiembre se retirará.

CLÁSICOS DISNEY A PRECIO "TOP"

KINGDOM HEARTS (SAGA)

Estudio/compañía: Square Enix **Género:** Rol/Acción/Aventura
Distribuidor: Square Enix **Fecha:** 2021
INTERÉS:

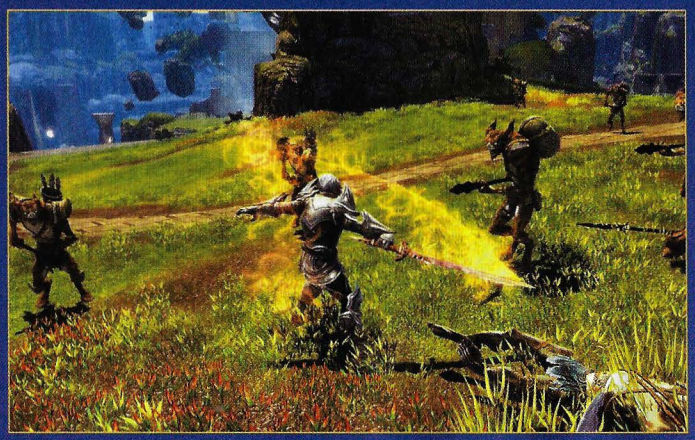
Una saga mítica en el mundo de rol para consolas, como «Kingdom Hearts», ha tardado lo suyo en llegar al PC, pero lo ha hecho a lo grande, en todos los sentidos. Remasterización de lujo en sus cuatro packs, todos los extras imaginables y, también, un precio "top".

LA APUESTA POR EL RENACIMIENTO

KINGDOMS OF AMALUR: RE-RECKONING

Estudio/compañía: Kaiko, Big Huge Games, 38 Studios **Género:** Acción/Rol
Distribuidor: THQ Nordic **Fecha:** Ya disponible
INTERÉS:

El único juego de 38 Studios intentó renovar el JDR de fantasía hace ya una década, pero su escaso éxito acabó con el estudio. Todo lo contrario que su remasterización, que lleva meses triunfando en Steam y otras plataformas. Una segunda oportunidad para descubrirlo.



ACCIÓN EN BRUTO

KINGPIN: RELOADED

Estudio/compañía: Slipgate Ironworks **Género:** Acción
Distribuidor: 3D Realms, Interplay **Fecha:** 2021
INTERÉS:

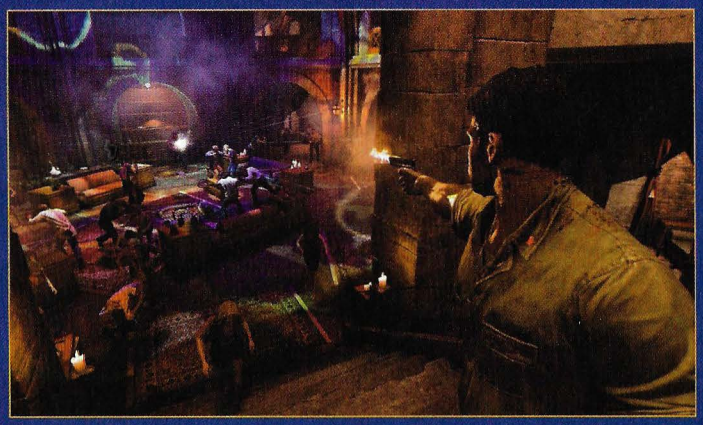
En 1999 «Kingpin: Life of Crime», fue uno de los muchos títulos de acción que causaron polémica por su explícita y "realista" violencia. Hace más de 20 años es cierto que su calidad gráfica era muy realista, pero su remasterización te dejará claro que no era para tanto.

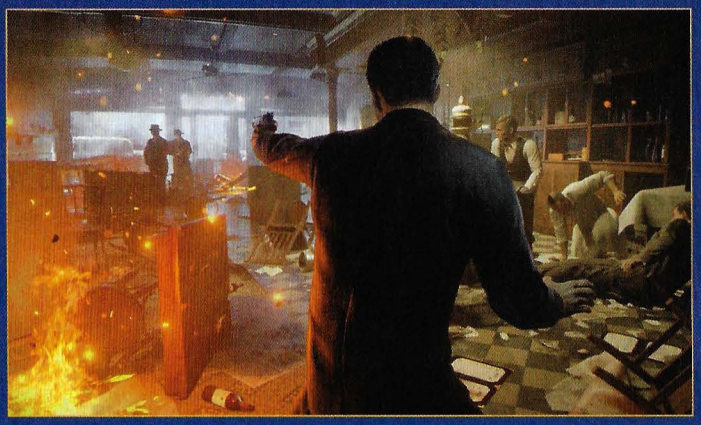
LAS FAMILIAS DEL CRIMEN

MAFIA TRILOGY

Estudio/compañía: Hangar 13, D3T **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: 2K Games **Fecha:** Ya disponible
INTERÉS:

La saga «Mafia» lleva 20 años dejando su huella en el universo de mundos abiertos centrados en el crimen organizado. Comparada por muchos fans con la mismísima saga «GTA», hace unos meses que podemos disfrutar de su remasterización completa –sí, de toda la trilogía, cuyos títulos se pueden adquirir por separado–. Un pequeño resumen de la historia de la mafia en Estados Unidos, desde los años 30 hasta la época moderna, cambiando familias, protagonistas y escenarios, para que elijas tu favorito.





EL JRPG MÁS CLÁSICO LLEGA AL PC

LEGEND OF MANA

Estudio/compañía: Square Enix, M2 Co. **Género:** Rol/Aventura
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 24 de junio de 2021
INTERÉS:

Pocos clásicos del rol japonés son tan populares como «Legend of Mana». Cuarto juego de la saga, el original llegó en 1999 a la familia PlayStation, con aspectos de diseño tan originales como la posibiidad de moldear a voluntad el mundo de juego. Ahora, vuelve.

LOS DEMONIOS DE JAPÓN

NIOH 2: THE COMPLETE EDITION

Estudio/compañía: Koei Tecmo Games **Género:** Rol/Acción/Aventura
Distribuidor: Koei Tecmo Games **Fecha:** Ya disponible
INTERÉS:

Desde principios de año llevan los fans de esta remasterización para PC –es más que una adaptación, dadas sus mejoras técnicas y de contenido– del juego de PS4, disfrutando y sufriendo con sus desafíos. Un título de esos en los que morir es imprescindible.

LA EPOPEYA GALÁCTICA VUELVE

MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

Estudio/compañía: BioWare/Electronic Arts
Género: Rol/Acción/Aventura
Distribuidor: Electronic Arts **Fecha:** 14 de mayo de 2021
INTERÉS:

Decir a estas alturas que «Mass Effect» supuso una pequeña revolución en el rol de ciencia ficción no es descubrir nada nuevo. Pero ha llovido mucho desde que en 2007 apareciera el original para Xbox 360, y un año después para PC, y Shepard y su tripulación le dieran un buen meneo al género. Ahora, la trilogía de Shepard –dejando aparte a «Andromeda»– regresa con una remasterización que afecta, sobre todo, a la parte visual y técnica, incluyendo, además de los juegos, prácticamente todos los DLC de cada uno. Una edición para los fans.

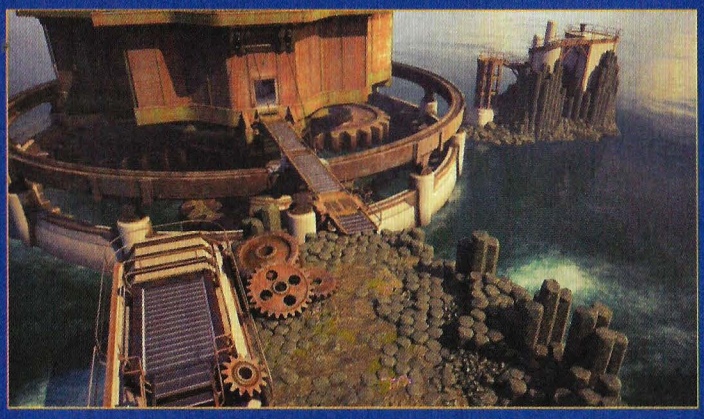
El regreso de Shepard y del resto de personajes, como el misterioso Hombre Ilusorio, llega acompañado de una completa remasterización gráfica, que afecta a modelos, texturas y efectos de partículas e iluminación.

LA AVENTURA ES AHORA VIRTUAL

MYST

Estudio/compañía: Cyan Worlds **Género:** Aventura (compatible RV)
Distribuidor: Cyan Worlds **Fecha:** 2021
INTERÉS:

Clasicazo como pocos en el mundo de la aventura para PC, el juego original de los hermanos Miller volverá este año con soporte para Realidad Virtual –aunque se podrá jugar en formato estándar–, gráficos renovados y sus casi imposibles puzles. Misterio y nostalgia a partes iguales.



OTRO LAVADO DE CARA DEL JRPG

SAGA FRONTIER: REMASTERED

Estudio/compañía: Bullets, Square Enix **Género:** Rol/Aventura
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 15 de abril de 2021
INTERÉS:

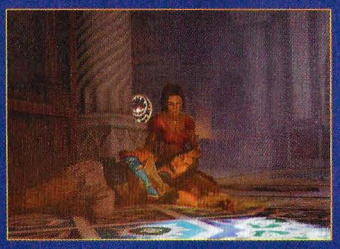
Lleva pocas semanas disponible, pero la remasterización del JRPG clásico de Square Enix ya se ha ganado una legión de fans a nivel global. Mantiene toda la esencia del original, añade de inicio a los nuevos personajes y su progresión no lineal sigue siendo la clave.

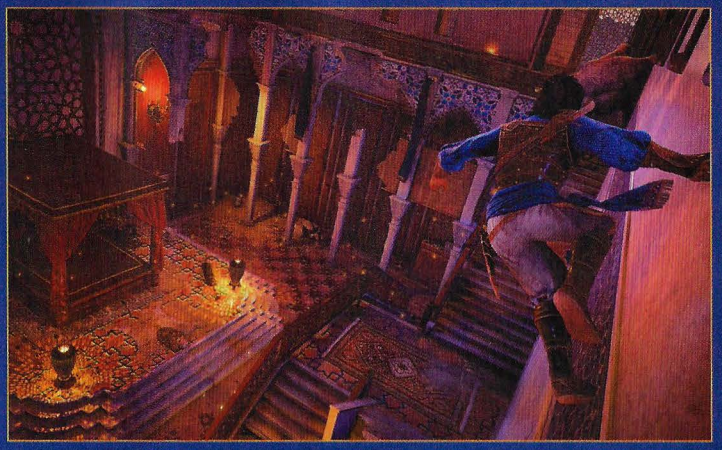
ESPERANDO AL PRÍNCIPE

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Estudio/compañía: Ubisoft Pune/Mumbai **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Ubisoft **Fecha:** 2021
INTERÉS:

El retraso inesperado del "remake" de «Las Arenas del Tiempo» supuso un pequeño revés para el fan, pero si todo es para un mejor resultado final, bienvenido sea. En todo caso, este año volveremos a disfrutar con este reinicio de la mítica saga de acción y aventura.





DOS POR EL PRECIO DE UNO

SAVIORS OF SAPPHIRE WINGS & STRANGER OF...

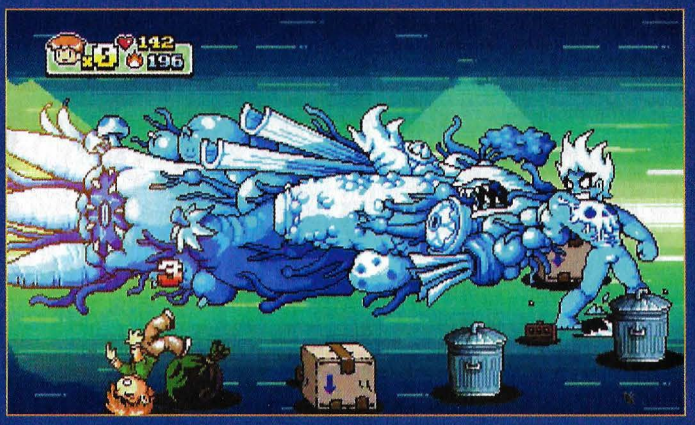
Estudio/compañía: Experience Inc., Codeglue **Género:** Rol/Aventura
Distribuidor: NIS America, Inc. **Fecha:** 16 de marzo de 2021
INTERÉS:

El doble juego de NIS es una rara avis, ya que no se trata de una remasterización exclusivamente, sino de un nuevo título –«Saviors of Sapphire Wings»– que llega acompañando de un segundo juego remasterizado –«Stranger of Sword City Revisited»–, que apareció solo en consola en 2017. En todo caso, y aunque no esté en español, es un buen doblete para el fan del JRPG.

DE NUEVO CONTRA LOS EX

SCOTT PILGRIM VS THE WORLD: COMPLETE EDITION

Estudio/compañía: Ubisoft Montreal/Chengdu/Pune **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Ubisoft **Fecha:** 14 de enero de 2021
INTERÉS:



Su estética retro, su jugabilidad, el cómic en que se basa y lo delirante de sus personajes y universo, hacen de esta remasterización de «Scott Pilgrim vs the World» un juego divertido como pocos. Lo mejor, sin duda, son sus modos multijugador, ya sea en cooperativo, para acabar con los malvados ex de Ramona, o compitiendo en los minijuegos incluidos.

EL VENGADOR DE LA ZONA MUERTA

SHADOW MAN REMASTERED

Estudio/compañía: Nightdive Studios, Acclaim **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Nightdive Studios **Fecha:** 15 de abril de 2021
INTERÉS:

Uno de los juegos más revolucionarios de 1999 ha vuelto, este mismo año, con una remasterización que ha incluido no solo una actualización gráfica, respetando el aspecto original, sino nuevos escenarios y contenidos que, sin alterar la historia, sí le aportan un plus.

EL NUEVO MUNDO DEMONÍACO

SHIN MEGAMI TENSEI III NOCTURNE HD REMASTER

Estudio/compañía: ATLUS/SEGA **Género:** Rol/Aventura/Acción
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** 25 de mayo de 2021
INTERÉS:

Un pequeño clásico del rol nipón para PS2, recuperado por Atlus también para PC. Mejoras gráficas, nuevas opciones de guardado, doblaje en inglés y japonés y una version Deluxe que incluye extras, como personajes alternativos y nivel de dificultad Piadosa.

ELEXIS ES AHORA MÁS LETAL

SIN: RELOADED

Estudio/compañía: Nightdive Studios, Slipgate Ironworks, Ritual Entertainment
Género: Acción **Distribuidor:** Nightdive Studios, 3D Realms **Fecha:** 2021
INTERÉS:

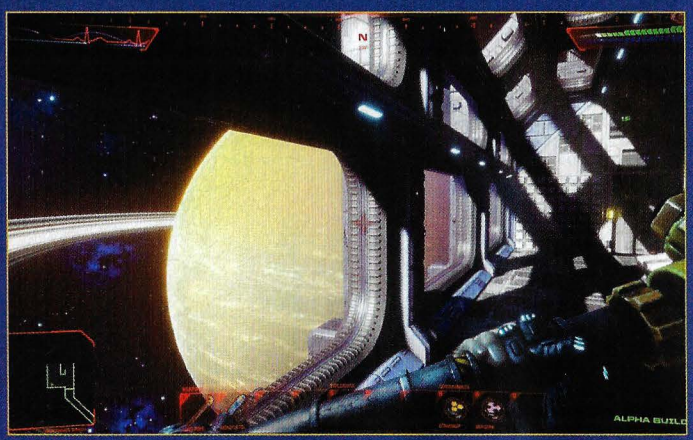
Nightdive no tiene, claro, la exclusividad de la remasterización de varios clásicos de hace décadas, pero lo parece. «SiN: Reloaded» es otro de los juegos de acción remasterizados que lanzará este año, para volvernos a enfrentar a la malvada Elexis Sinclaire.

SHODAN: REGRESA TU PESADILLA

SYSTEM SHOCK

Estudio/compañía: Nightdive Studios **Género:** Acción/Rol/Aventura
Distribuidor: Nightdive Studios **Fecha:** 2021
INTERÉS:

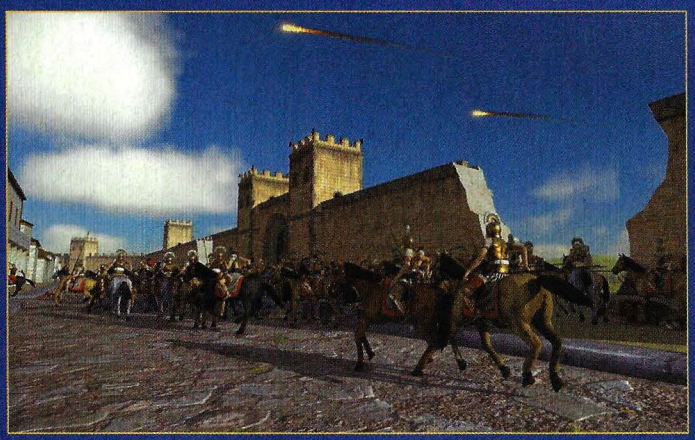
System Shock» es de esos juegos de los que se puede decir que han marcado un punto de inflexión en la industria. Quizá por eso el "remake" del clásico de Looking Glass está llevando tanto tiempo; para que cada detalle no desmerezca del original. Ojalá sea así.



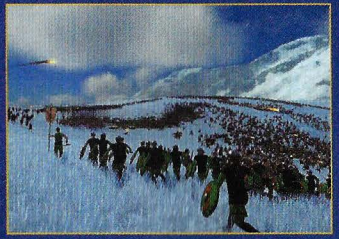
VUELVEN LAS GRANDES BATALLAS

TOTAL WAR: ROME REMASTERED

Estudio/compañía: Creative Assembly/Feral Interactive/SEGA
Género: Estrategia **Distribuidor:** SEGA **Fecha:** 29 de abril de 2021
INTERÉS:



Hasta «Total War» se ha rendido a la fiebre de las remasterizaciones, para lo que ha tomado como objeto de su puesta al día una de las entregas más emblemáticas de la saga «Rome». El juego que puso al día la saga en el entorno 3D, ahora es más vistoso y espectacular.



¡OH, ESOS ARCADES DE ANTAÑO!

GHOSTS 'N GOBLINS RESURRECTION

Estudio/compañía: Capcom **Género:** Arcade/Plataformas
Distribuidor: Capcom **Fecha:** 1 de junio de 2021
INTERÉS:

Títulos como el protagonizado por sir Arthur crearon y criaron a una legión de fans de las recreativas y los videojuegos. Y desde 1985 llega, con la misma fuerza de antaño, este «Resurrection» que más que un "remake" es un combinado de los dos primeros juegos de la saga.

AVENTURAS, MAGOS Y POLÍGONOS

SIMON THE SORCERER: 3D

Estudio/compañía: Adventure Soft, MojoTouch **Género:** Aventura
Distribuidor: MojoTouch **Fecha:** 11 de mayo de 2021
INTERÉS:

Sí, es el mismo «Simon the Sorcerer 3D» que hace 20 años, en 2001, salto al mundo de las 3D. Quizá, los problemas que en su momento tuvo para encontrar distribución en España haga que muchos de los que no pudieron jugarlo en su momento le echen ahora un vistazo. Con textos en español y voces en inglés, las aventuras de Simon siguen siendo de lo más divertido.

MÁS CONTRADICCIONES INDIE

THE STANLEY PARABLE: ULTRA DELUXE

Estudio/compañía: Galactic Cafe **Género:** Aventura
Distribuidor: Galactic Cafe **Fecha:** 25 de mayo de 2021
INTERÉS:

Ese mundo tan peculiar de «The Stanley Parable», en 2013, en que todo era una contradicción –eras Stanley y no lo eras, hacías una elección y no tenías elección...– lleva dos años de retraso con su anunciada remasterización «Ultra Deluxe». Galactic Café asegura que ahora sí, que llegará este año, pero quién sabe si una nueva contradicción no se esconde en esa afirmación...

¡NO TE METAS CON LOS YAKUZA!

YAKUZA REMASTERED COLLECTION

Estudio/compañía: Ryu Ga Gotoku Studio/SEGA **Género:** Acción/Aventura
Distribuidor: Koch Media **Fecha:** Enero de 2021
INTERÉS:

Disponibles por separado o juntos, como en esta edición de Colección, «Yakuza Remastered» incluye los capítulos 3, 4 y 5 de la saga de SEGA sobre el mundo de la mafia japonesa, que nos mete también en su día a día personal, en el mismo estilo que inició «ShenMue».

ZONA micromanía

¡Bienvenidos a este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Las barreras que impedían llegar al nivel de grandes estudios y presupuestos se rompen desde lugares cercanos. Brytenwalda hace pensar que se puede llegar a cualquier lugar. Empezar con mods y saltar a la creación de títulos impresionantes es algo real.

BEYOND MANKIND

Con la humanidad hemos topado

Género: Rol **Idioma:** Castellano **Desarrollador:** Brytenwalda **Fecha:** 31 de agosto 2021
Web: *www.brytenwaldastudios.com* **INTERÉS:**

La idea de recuperar la Tierra, en manos de una raza modificada, es lo que nos motivará en «Beyond Mankind», un título de rol de ciencia ficción, en un futuro lejano. Precisamente, el de este título desarrollado por Brytenwalda nos lleva a 2121.

Con una ambición enorme, nos invitará a descubrir una historia compleja de la mano de diversos personajes.

La ingeniería genética nos permitirá diseñar un protagonista a nuestro antojo, junto a habilidades varias para afrontar esta fantástica aventura.

Túneles y bases espaciales son parte del viaje de «Beyond Mankind», que nos invitará a salvar la Tierra... o quizá no.

V RISING

No es un vampiro cualquiera

Género: Estrategia **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Stunlock Studios **Fecha:** 2022
Web: *playvrising.com* **INTERÉS:**

Nos faltaba un simulador de vampiro. Al menos, uno en el que nos podamos convertir en todo un triunfador durante la noche y el día. Gracias a la posibilidad de tener el mejor castillo, un clan de criaturas y todo un imperio de humanos a nuestro servicio.

Aunque buena parte del planteamiento en el juego se llene de acción, los elementos de gestión y desarrollo del personaje prometen ser importantes. Con inspiración en juegos de rol clásicos, la ambientación gótica incluye bosques, mazmorras o pueblos.

EN CAMPAÑA

A NEW LEAF: MEMORIES

«Harvest Moon», «Animal Crossing» y «Stardew Valley» son la inspiración para este título de gestión, lleno de color y luminsodad. Con una campaña de mecenazgo que ha empezado bien, parece que llama la atención de muchos jugadores aficionados al género en PC. Esperemos que llegue a buen puerto y tengamos una una nueva opción para cortar leña, cocinar, cultivar la huerta, construir nuestro hogar y hacer amigos con aspecto tierno. ¿Se puede pedir más para ser feliz?

kickstarter.com

ELEMENTALLIS

Otro título inspirado en juegos de consola, esta vez la saga «Zelda», se abre camino con éxito en su campaña. En pocas semanas ya había triplicado los 18000 euros que se había puesto como meta. Ahora, queda ver cómo evolucionan los píxeles y entornos vistos desde arriba. Si los puzles estarán a la altura y cómo nos sorprende Iván Ruiz Lozano, un ingeniero industrial barcelonés que ahora persigue su sueño de crear videojuegos. Deseamos que le vaya muy, muy bien.

kickstarter.com

Empieza un verano que no tiene por qué repetir situaciones del año anterior. O, al menos, eso es lo que todos deseamos. Hemos aprendido mucho en estos meses y seguro que podemos aplicar la experiencia a nuestro entretenimiento favorito, para sacarle el máximo rendimiento, independientemente de las circunstacias. Además, los juegos salen de cierto letargo con buen ritmo. Incluso con eventos por todo lo alto, donde vemos qué nos espera dentro de unos meses y en años próximos. Esperemos que la recuperación sirva de revulsivo para que la industria se lance una vez más en cuanto a innovación, experiencias mejores y un catálogo que hace un par de décadas parecería ciencia ficción.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

34 Panorama Indie
35 Realidad Virtual
36 Work in progress
37 Sigue jugando
38 Free to Play
39 Coleccionismo

Estamos en un momento de inflexión en la RV. Los desarrolladores han perdido el miedo a lanzar experiencias que parecían alejadas de este formato, pero hay mucho camino por recorrer, a la espera de que los mandos también den un salto en sus posibilidades.

LARCENAUTS

Cambio de tercio por equipos

Género: Acción **Compatibilidad:** Oculus, SteamVR
Desarrollador: Impulse Gear **Disponible:** Verano 2021 **Precio:** Por determinar
Web: *www.larcenauts.com* **INTERÉS:**

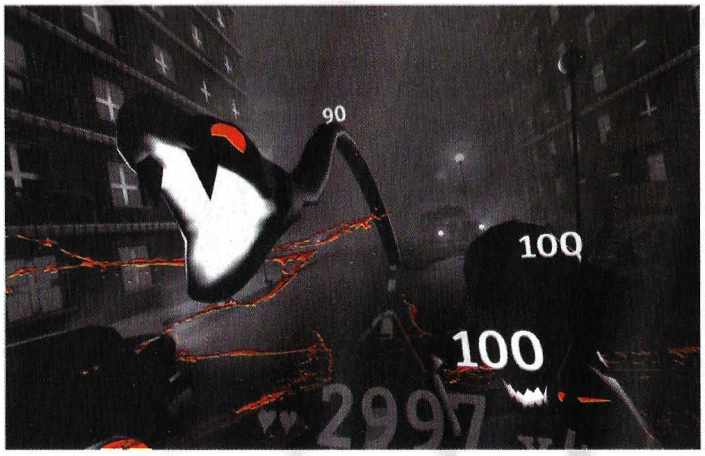
La experiencia de Impulse Gear con «Farpoint» en PSVR nos hace pensar a lo grande con «Larcenauts», un título en el que se potencian los combates entre equipos de 6 jugadores, en línea con lo que más popular en PC durante años.

El estilo visual está en línea con títulos como «Overwatch», mientras que los personajes cuentan con habilidades que los caracterizan. Desde sigilo a demoliciones, daremos un nuevo salto en profundidad en los juegos para Realidad Virtual.

AGAINST

Masacres al ritmo del acero y las balas

Plataforma: Oculus, HTC Vive, Valve Index **Desarrollador:** Joy Way
Lanzamiento: 2021 **Web:** *against.joyway.games*
Precio: Por determinar **INTERÉS:**



El New York de los años 30 se representa con tonos grises, pero la sangre es bien roja para compensar. Entre medias, vemos una carrera por liquidar criminales por las calles de la ciudad. Joy Way traslada la experiencia de otro de sus juegos, «Stride», pero sin azoteas por las que saltar y aire retro.

Con una demo ya disponible, podemos probar cómo marcha el desarrollo. Las diferencias en jugabilidad son notables entre el uso de la katana o las armas de fuego. La ambientación recuerda a obras como "Sin City".

DEMOS

GUARDIANS
VIVE, OCULUS RIFT, INDEX, WMR

Con campañas para un jugador, cooperativo y competitivo, «Guardians» nos lleva a mundos de ciencia ficción llenos de enemigos.
virtualage.io/guardiansvr

ORKANA CONFLICT VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT, INDEX

El planeta Orkana está a nuestros pies, entre acción y estrategia.
store.steampowered.com/app/1533500/ORKANA_CONFLICT_VR

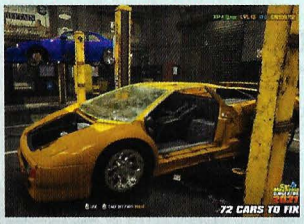
FLOW GEAR RACING
VIVE, OCULUS RIFT, INDEX, WMR

Gráficos sencillos y velocidad son la fórmula para triunfar.
store.steampowered.com/app/1343480/Flow_Gear_Racing

La ambición de algunos estudios se dispara con las opciones que brinda la tecnología. Se aprovechan técnicas de hace décadas que han tapado motores modernos. La nube permite crear mundos enormes y el hardware facilita elegir soluciones en base a la visión artística.

DEMOS

CAR MECHANIC SIMULATOR 2021



Con versión para Realidad Virtual, la edición de este año promete superar fallos que afeaban entregas anteriores.
■ *reddotgames.pl*

SKY BENEATH

Cuando arriba y abajo pierden cualquier sentido entra en juego esta experiencia con fecha de salida para este año.
■ *mindhavengames.com*

ULTIMATE FISHING SIMULATOR 2

Una vez más, nos encontramos con situaciones en las que la RV ahorra algún inconveniente.
■ *www.facebook.com/UltimateFishingOfficial*

STARBASE

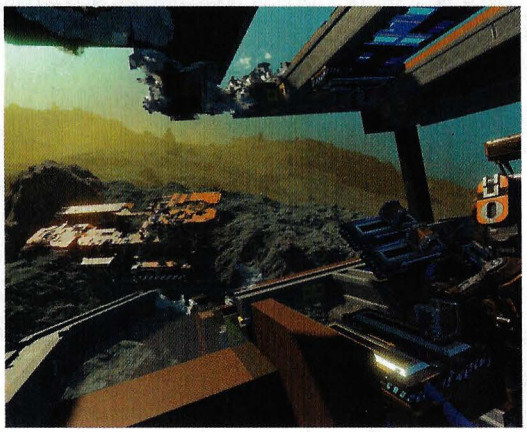
Vóxels y Vortex en un espacio masivo online

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Frozenbyte ■ **Disponible:** Junio de 2021 ■ **Precio:** Por determinar
■ **Web:** *www.frozenbyte.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Con un calendario realmente ambicioso, Frozenbyte prepara un nuevo asalto a los juegos espaciales llenos de posibilidades. En este podremos minar, comerciar, establecer bases y aprovechar la libertad para labrarnos una reputación frente a miles de jugadores.

Entre las posibilidades que conocemos están las naves capital. Bases que pasan de cientos de metros a kilómetros. Estas se podrán utilizar como bases seguras, pero no estarán limitadas a las que coloquen los desarrolladores. Jugadores, a nivel particular, podrán tener su propia estación móvil en la que reunir a cientos o miles de jugadores.

El nacimiento de «Starbase» apuntala lo que puede convertirse en un género con representantes del nivel de «Star Citizen», «Elite Dangerous» o «No Man's Sky».



DIARIO DE DESARROLLO

MASS EFFECT LEGENDARY EDITION

Hay fallos... y muchas horas detrás.
■ *www.ea.com/es-es/games/mass-effect/mass-effect-legendary-edition/news/gameplay-calibrations*

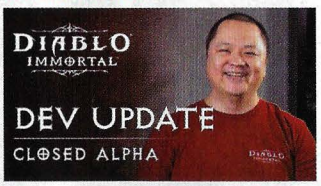
MASKMAKER

Está ya a la venta, pero sus desarrolladores muestran aún cómo ha sido el trabajo para crear un mundo realmente original.
■ *www.maskmakervr.com*

KERBAL SPACE PROGRAM 2

El salto visual que nos espera luce cada vez más espectacular en este simulador de todo lo espacial.
■ *www.youtube.com/c/KerbalSpaceProgramOfficial*

DIABLO IMMORTAL



Las pruebas siguen a buen ritmo en esta nueva incursión en el mundo creado por Blizzard y que nunca pasa de moda.
■ *www.youtube.com/c/diabloSP*

Viene bien la ayuda de los desarrolladores al crear e integrar modificaciones. Pero, si no llega a tiempo, tampoco vamos a desesperarnos. Sobre todo, con la asistencia imparable de la comunidad. Esto en cuanto a los mods, porque la parte oficial tampoco se queda atrás.

AGE OF EMPIRES III: DEFINITIVE EDITION

Estados Unidos se suma a los imperios

Género: Estrategia **Idioma:** Español **Estudio:** Xbox Game Studios **Disponible:** 13 de abril 2021 **Web:** *www.ageofempires.com* **INTERÉS:**

Hablando de imperios, en el juego de Xbox Game Studios aún hay sitio para unos cuantos más. El caso de Estados Unidos nos permite elegir entre cinco épocas o facciones, con Indiana, Maryland, New Hampshire, Tennessee y Kentucky. Eso sí, con todos tendremos un general desde el principio, con la bandera como motivación por encima de todo.

Dispondremos de unidades más o menos especializadas. Aunque no falta la caballería y unos navíos capaces de navegar por zonas de poca profundidad con relativa facilidad.

Las construcciones características del nacimiento de Estados Unidos y sus unidades militares entran en «Age of Empires III: Definitive Edition».

WATCH DOGS: LEGION

Por fin, más online y con extras

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Ubisoft Montreal **Disponible:** 4 de mayo 2021 **Precio:** gratuito **Web:** *www.ubisoft.com* **INTERÉS:**

Los problemas que ha tenido Ubisoft para traer opciones online a «Watchdogs Legion» ya tiene fin. El juego sigue adelante con paso firme y las actualizaciones regulares toman forma. Contenido de pago y gratuito son parte de la temporada que arrancó con la versión 4.0. Este incluyó un nuevo héroe, Mina Sidhu, con poderes mentales.

HOOD: OUTLAWS & LEGENDS

Bosques con algo más que árboles

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Sumo Digital **Fecha:** 7 de mayo 2021 **Precio:** 49€ con tres temporadas **Web:** *hood-game.com* **INTERÉS:**

El primer año de «Hood Outlaws & Legends» ha traído un plan nuevo. Incluye nuevos mapas, personajes, modos y muchos más añadidos que veremos con cada temporada. Estas tendrán un tema concreto para ambientarlas y motivarnos. La primera ha sido Litha, con dos áreas conectadas por puentes, además de un enfoque a la acción.

MODS

STAR WARS BATTLEFRONT 2
CORUSCANT

Las calles de Coruscant reemplazan Kashyyyk con sus wookies.

www.nexusmods.com/starwarsbattlefront22017/mods/5805

NIER: AUTOMATA
HD TEXTURE PACK

La revisión de las texturas del juego clásico hace que suba en calidad, sin reedición por medio.

www.nexusmods.com/nierautomata/mods/5

THE ELDER SCROLLS
GRANDMA SHIRLEY CURRY

Con 80 años y fama ganada en Youtube, Shirley Curry pasará a formar parte de uno de sus juegos favoritos.

bethesda.net

CYBERPUNK 2077
BLADE RUNNER

Los anuncios de "Blade Runner" pasan a ser parte del escenario del juego con este mod.

www.nexusmods.com/cyberpunk2077/mods/2155

Ver un juego desde sus etapas más tempranas es todo un honor. Es algo que deberíamos observar habitualmente. Pero no es así, pues solo unos pocos se atreven a enfrentarse con opiniones que pueden no ser positivas. Sin embargo, en algunos casos puede ayudar...

ACTUALIZADOS

APEX LEGENDS

La temporada 9, Legado, ha traído a Valkyrie y el modo arena entre grupos de tres jugadores.
■ *ea.com*

GUILD WARS 2

«End of Dragons» es la nueva expansión del juego y tiene el 27 de julio como fecha de salida.
■ *www.guildwars2.com*

DESTINY 2

Un editor de apariencia, un enfrentamiento con los Vex y más, para la temporada del Simbionte.
■ *bungie.net*

DIRT 5

Red Bull Revolution es el nombre de la actualización del juego de Codemasters, ahora de EA.
■ *dirtgame.com*

MINECRAFT DUNGEONS

Hidden Depths nos sumerge en más escenarios para el juego basado en la saga de Mojang.
■ *www.minecraft.net*

HIT N' RUSH

Battle Royale hecho en España

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Blackmouth Games ■ **Lanzamiento:** Acceso Anticipado
■ **Web:** *www.blackmouthgames.com* **INTERÉS:**

Hace un par de años que visitamos Blackmouth Games, en Madrid, y nos gustó lo que vimos. Un equipo con mucho talento, además de un juego que se atrevían a mostrar en sus fases más tempranas. Ya estaban en su sitio las cúpulas, unos lugares que se generan de vez en cuando y son el único sitio donde protegerse de el Pulso. Este es el mayor peligro en The Outbreak, un entorno que ha pasado de centrarse en la naturaleza a buscar la verticalidad. Sus desarrolladores explican que su sistema modular facilita crear edificios. Ciudades interconectadas para dar lugar a escenarios grandes, dinámicos y que muestran la creatividad del equipo. En cuanto a los enemigos, los rovers, se enfrentan a la humanidad que representan los jugadores y son otro escollo más para conseguir el triunfo en las partidas. Tanto en equipo como en solitario, estamos ante un título que busca crecer hasta ser un referente de los Battle Royale.

En lugar de una única zona segura, «Hit n' Rush» invita a buscar la protección de cúpulas repartidas por el escenario, hasta que solo queda uno en pie.

APÚNTATE A LA BETA

SWORDS OF LEGENDS

Con fecha de lanzamiento para este verano, «Swords of Legends Online» tiene en marcha sus fases de prueba. Se trata de un título de pago, no es free2play, con lo que viene muy bien tener todo en su sitio y bien terminado antes de enfrentarse al gran público. Lo más interesante parece estar en las mecánicas de combate, con un uso intenso de magias y objetos.
■ *www.twitch.tv/swordsoflegendsonline*

NARAKA: BLADEPOINT

Con 60 jugadores en la partida, la ambientación de «Naraka: Bladepoint» difiere de otros Battle Royale. Se desarrolla en el Extremo Oriente, con elementos como el gancho y armas que mezclan el filo de la catana con explosivos. Hay magias que nos permiten convertir al personaje en un gigante, aparte de combates cuerpo a cuerpo.
■ *www.narakathegame.com*

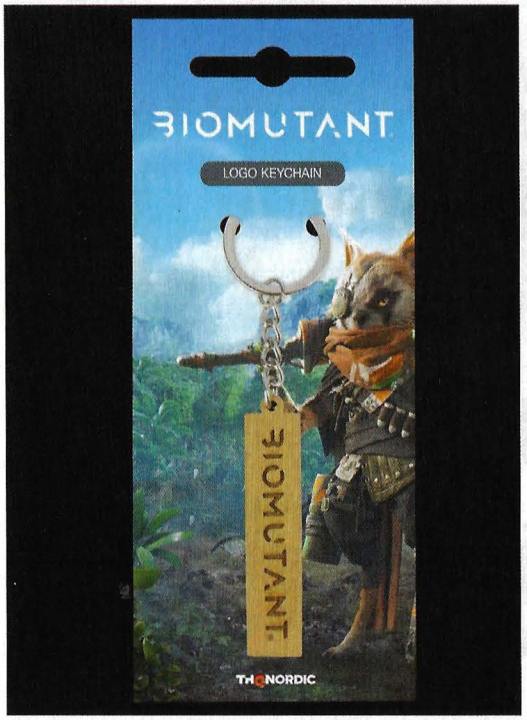
Las tiendas de los editores de juegos se nutren de cada vez más elementos originales. Aunque, a veces, echamos en falta que incorporen algún toque realmente diferente. En ocasiones, ese plus lo consiguen terceros con obras de arte y precios exorbitados.

BIOMUTANT

THQ prepara su tienda para el lanzamiento

Género: Acción **Estudio:** THQ **Disponible:** Ya disponible **Precio:** 7,99€ a 24,99€
Web: *eu.store.thqnordic.com* **INTERÉS:**

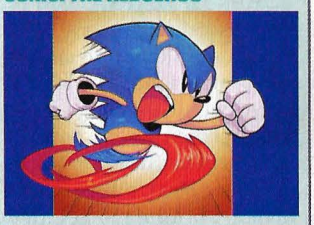
Los meses que ha tardado «Biomutant» en llegar a nuestras manos, desde que empezamos a creer que saldría pronto, han servido para que el juego cambie a mejor. Pero, también, para que la tienda oficial se nutra con un variado catálogo de accesorios. Tenemos desde algún que otro póster hasta cuencos para el desayuno o peluches que representan a personajes del título de THQ. Las prendas de ropa son sencillas, con gorras y gorros, pero también camisetas que apenas se distinguen por un pequeño motivo en el frente. Aparte de llaveros o pines, no podemos dejar de recordar la edición para coleccionistas que ya enseñamos hace meses. Pero seguramente reciba una atención especial ahora que estamos de lanzamiento.



Elementos sencillos, eclipsados por la edición coleccionista, pueblan ahora la tienda oficial de «Biomutant», para alegría de los coleccionistas y amantes del merchandising.

DE COMPRAS

SONIC: THE HEDGEHOG



IDW Publishing y SEGA of America colaboran con un cómic para celebrar los 30 años de «Sonic the Hedgehog».
www.sega.com

YABA!!

Segundo volumen que trata sobre grandes juegos que no traspasaron las fronteras de Japón y ahora podemos descubrir.
www.heroesdepapel.es

ENTER THE GUNGEON

Devolver Digital celebra el 5º aniversario de «Enter the Gungeon» con un vinilo Deluxe Anniversary Edition.
merch.devolverdigital.co

PARA TU COLECCIÓN

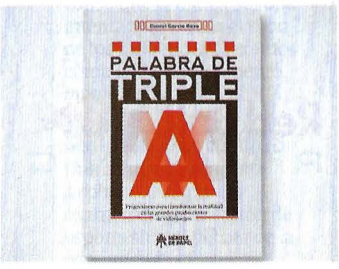
OKAMIDEN

Con opciones en resina por 30€ y otras en acabados especiales, como sus precios por encima de 500€, «Okami» suma opciones en el escaparate de First Figures. En el caso de Okamiden, nos cuesta decidir cuál representa mejor uno de los títulos que mejor expresan la magia de muchos mitos japoneses.
www.first4figures.com

LECTURAS

PALABRA DE TRIPLE A: PROGRESISMO PARA TRANSFORMAR...

Qué consigue con una gran producción es lo que expone este libro de Daniel García Raso. Los juegos son referencia del consumismo más salvaje, en algunos casos, mientras muchos de sus actores defienden el papel cultural y factores que chocan con ser un instrumento para entretener. Por 18.95€.
www.heroesdepapel.es



Evento: eLaLiga Santander 2020/21 **Juego:** FIFA 21 **Compañía:** LaLiga **Fecha:** 8 y 9 de mayo 2021 **Web:** *www.laliga.com*

EL VALLADOLID GANA LA ELALIGA

El equipo de eSports del Real Valladolid CF se alza campeón de la competición. Sevilla FC y Villarreal CF quedan segundo y tercero.

El fútbol virtual se afianza también junto a las organizaciones clásicas del deporte, con una eLaLiga que finalizó a principios de mayo. El equipo ganador fue el Real Valladolid CF, con Neat, que se mantuvo invicto durante todo el fin de semana de las finales. Un destino totalmente opuesto al del conjunto que juega la Liga, cuyo año ha resultado ser muy pobre.

Como segundo clasificado quedó el Sevilla CF de Pepeelbotellu y el Villarreal CF de H1dalgo se llevó la medalla de tercero. En cuanto a los premios, 100.000 euros fueron para el campeón de la temporada, 40.000€ para el subcampeón y 25.000€ se llevó el tercer clasificado. Además, el cuarto recibió 17.500 €, el quinto y sexto 11.250 €, el séptimo y octavo 7.500 €, del noveno al duodécimo 5.000 € y del decimotercero al decimosexto 2.500 €.

Evento: DreamHack Beyond **Juego:** Varios **Compañía:** Dreamhack **Fecha:** 24 a 31 de julio 2021 **Web:** *www.dreamhack.es*

DREAMHACK BEYOND

Los 25 años de Dreamhack sirven de tarjeta de presentación para un evento online que promete ser una reinvención para la marca.

Si hay una seña que identifica a Dreamhack en España es su capacidad para adaptarse a numerosos formatos. Con presupuestos a medida que dan lugar a eventos de escala mundial, pero también más locales. Eso sí, con 25 años de historia a sus espaldas y varias reinvenciones. Ahora, le toca una más, causada por la situación global de la pandemia y con un rediseño.

La experiencia Dreamhack toca las clásicas LAN parties, esports, cosplay, música, juegos indie o speedruning. Precisamente, lo que promete Dreamhack Beyond para su evento online a finales de julio. Desde la organización han hecho un llamamiento a quienes han estado a su lado en algún momento. Además de a quienes quieran unirse a este relanzamiento.

SALÓN DE LA FAMA

NÉSTOR GARCÍA

Red Bull RACING

Nacido en 1991, Néstor García empezó su carrera en 2018. En este tiempo, ya ha conseguido llegar a lo más alto. Desde su equipo actual, Redbull, admiten que lleva relativamente poco tiempo en la escena de los esports. Al menos, en comparación con el resto de integrantes del club. Sin embargo, en los tres años de competición ha conseguido algunos triunfos memorables. En 2019 se hizo con los Assetto Corsa Carrefour eT de Madrid y Coruña. Luego cambió a iRacing y, junto a Frede Rasmussen y Sebastian Job acabó tercero en el VRS GT iWC. El año siguiente pasó a la plataforma Raceroom para completar el ADAC GT Masters.

La incursión de las marcas del motor en esports es imparable, con una competición que mezcla lo virtual con lo real.

Evento: Circuito profesional **Juego:** DOTA 2 **Compañía:** Blizzard **Fecha:** 2021 **Web:** *store.steampowered.com*

CIRCUITO PROFESIONAL DE DOTA

Valve sigue apostando por una fórmula renovada para mantener la competición en el máximo nivel, para jugadores y espectadores.

La plataforma competitiva de Valve se renueva con la segunda temporada del circuito profesional de «DotA 2» este año. Esta nos permite ver con detalle los perfiles de los equipos en las divisiones I y II. Estadísticas del conjunto o individuales, así como el calendario de la temporada están más accesibles. Desde Valve avisan que ofrecen un modo sin spoilers, por si quieres usar controles manuales para ver solo lo que te interese en cada momento. Sin que se revelen los resultados y clasificación actualizada antes de que hayas visto un encuentro.

Juego: Valorant **Compañía:** Riot **Fecha:** mayo 2021 **Web:** *playvalorant.com*

VALORANT ESTRENA COPIA

El juego de Riot se renueva con un modo de juego que permite jugar con personajes no habituales, y un diseño más ágil de partidas.

Mientras que en «League of Legends» vemos modos que consumen menos tiempo y recursos por nuestra parte, Riot hace lo propio con «Valorant». Así, Copia permite jugar con personajes que no son habituales para nosotros. A esto se une unas partidas más ágiles y tiempos de espera menores para entrar. Las penalizaciones suelen ser más cortas que en los cinco modos anteriores y, en general, parece hecho para quien quiere pasar un rato sin preocuparse por los detalles.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS

LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios. **Web:** *play.eslgaming.com/spain* **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/esl_spain*

UNIVERSITY ESPORTS

Competición nacional de videojuegos donde equipos de universidades se enfrentan por el título nacional. Además, tiene proyección internacional con plazas para los mejores.. **Web:** *universityesports.es*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

RAINBOW SIX SIEGE

Entra en el top 10 de más jugados en 2020/1, con un crecimiento de jugadores de dos dígitos y un récord de audiencia.
ubisoft.com

DOTA 2

The International 2021 ya tiene fecha, comenzará el 5 de agosto y repartirá más de 40 millones de dólares entre los mejores.
steampowered.com

TEMPLADO

CREAM REAL BETIS

Cream Real Betis consigue 240.000 € de financiación en un solo día, con lo que el club aspira a crear profesionales también en eSports.
www.realbetisbalompie.es

DEPORTE MÁS ESPORTS

Los jugadores profesionales de esports en España hacen deporte de forma regular, según un estudio de LVO y Fundación MAPFRE.
lvp.global

FRÍO

SPRINGFIELD Y WILLYREX

Springfield y Willyrex lanzan su propia colección de ropa, con lo que la marca de ropa intenta aprovechar el tirón de los influencers. Veremos cómo sale el experimento.
myspringfield.com

CERTIFICADO DE ESPORTS

Una compañía empieza a cobrar 400$ por un examen de certificación de esports ante el debate de la comunidad.

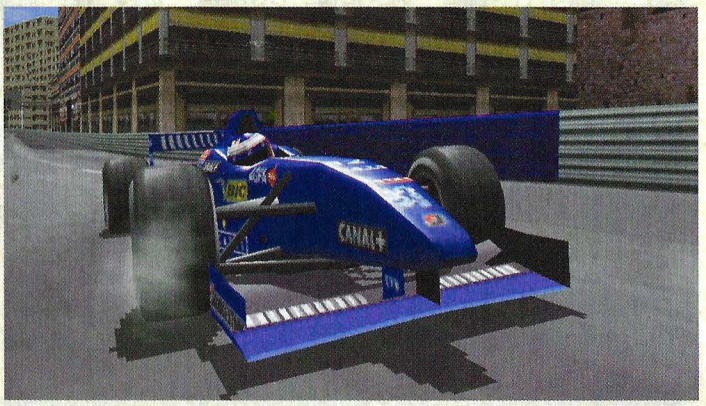
EN PORTADA

GRAND PRIX 3

¡La simulación más real vista en PC!

MICROMANÍA 66, TERCERA ÉPOCA

Sí, eran otros tiempos y la simulación de la F1 representaba la vanguardia del desarrollo técnico en el género. Y los «Grand Prix» de Geoff Crammond eran el summum. No es de extrañar que «Grand Prix 3» se llevará la portada del número 66.



Los fans más veteranos sabrán que Geoff Crammond es una auténtica leyenda en cuanto a juegos de velocidad y, especialmente, de Fórmula 1. Y hace 20 años nos fuimos a Microprose para descubrir todo lo que nos esperaba en su espectacular «Grand Prix 3».

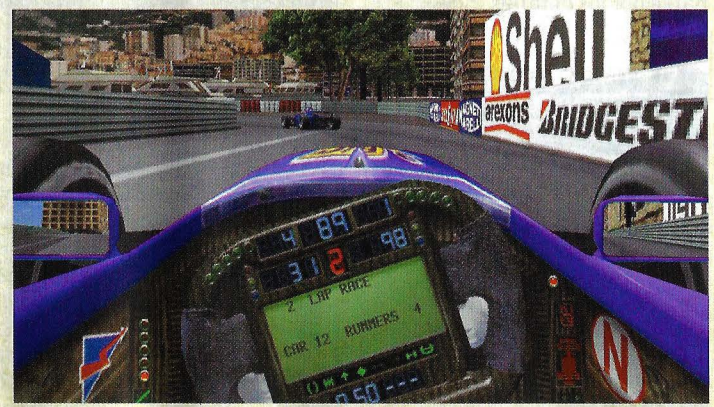
La nueva entrega de la saga de F1 nos descubría la simulación más realista llevada a cabo hasta ese momento. Los monoplazas, tanto en su exterior como en la recreación de los cockpits, prometía ser algo impresionante. Pero mucho mejor eran las primeras impresiones sobre la conducción, con un comportamiento enormemente realista de los vehículos.

Los distintos modos de juegos, las opciones multijugador en LAN, por módem –¡sí, módem, claro!–, por cable serie... ¡Lo último de lo último! Un juegazo que debía ser portada, lógicamente.

EL PERSONAJE

CHRIS ROBERTS

Si hay un nombre propio asociado a los simuladores espaciales, es el de Chris Roberts. El creador de la saga «Wing Commander» –y cineasta a tiempo parcial– lleva casi 40 años en activo, y aunque no es algo tan conocido, también trabajÓ en la saga «Ultima» y otros títulos como «Bad Blood» o «Wizadore». Lleva casi una década enfrascado en la interminable producción de «Star Citizen».

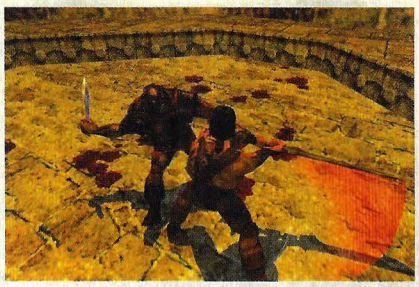


Como en los anteriores simuladores de Geoff Crammond, el cuidado por el detalle era total. La recreación de los cockpit era algo asombroso para la época.

DESTACADO

BLADE

El gran deseado de Rebel Act se acercaba



Con cada nueva imagen, cada nuevo vídeo, cada nuevo escenario, nuestras expectativas seguían creciendo ante el increíblemente ambicioso –y complicado– desarrollo de «Blade». Con todo el tiempo que llevábamos esperando el espectacular proyecto de Rebel Act, un aviso de que estaba ya casi a punto nos subió las pulsaciones al máximo, así que nos fuimos a las oficinas del estudio y comprobamos la pintaza que ya tenía el juego, para poder preparar un reportaje en el que contar todas sus claves.

JUEGOS DE FÚTBOL

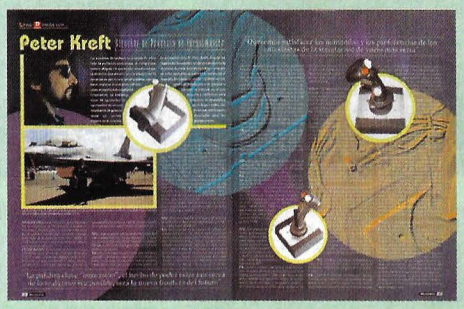
Antes no todo era «FIFA». Había muchas propuestas, desde las de competiciones oficiales, a los juegos de estrategia más profundos, en los que el deporte rey brillaba en todas sus modalidades. Así que preparamos un reportaje especial en el que veíamos juegos tan personales como el «Ronaldo V-Football» o tan completos como «UEFA Manager 2000». ¡Fútbol a tope!

MICROMANÍA 66 TERCERA ÉPOCA

Muchas continuaciones y muchas novedades. En el número 66 de Micromanía cabía de todo. Incluso entrevistas de lo más jugosas.

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Qué buena pinta tenía esa primera versión de «Baldur's Gate II» que pudimos probar en el número 66. Sabíamos que iba a ser un bombazo, y se merecía un Avance así.



ENTREVISTA A PETER KREFT

El director de proyectos de Trustmaster tenía mucho que decir sobre sus nuevos joysticks y periféricos, así que le entrevistamos para que nos lo contara todo.

C&C: RED ALERT 2

Si hay una saga que hace dos décadas era el culmen de la estrategia en tiempo real, era «C&C». Y con la segunda parte de «Red Alert» quería llegar incluso más allá.

STARLANCER

El primer juego de Chris Roberts tras dar carpetazo a la saga «Wing Commander» tenía que ser, cómo no, otro simulador espacial. Y era tan bueno que fue MegaJuego.

EN PORTADA

DRAKENSANG 2

Regreso al mundo de Aventuria

Hasta que «Drakensang» llegó al PC, solo los fans del juego de mesa conocían el universo de The Dark Eye. Pero en cuanto nos pudimos sumergir en él, gracias a nuestros ordenadores, descubrimos un mundo de fantasía alucinante. Por eso el anuncio de «Drakensang II» nos entusiasmó como lo hizo.

En el número 185 de Micromanía pudimos descubrir, en un gran reportaje, los primeros datos y características del nuevo proyecto de Radon Labs. «Drakensang II» quería introducir numerosas mejoras, técnicas y de jugabilidad, junto a una historia profunda, ambiciosa, plagada de sorpresas y giros de guión. Una aventura de las buenas en la que fantasía, combate, personajes con enjundia y, una vez más, una terrible amenaza sobre Aventuria, se daban cita en el que sería, a buen seguro, uno de los grandes del año.

MICROMANÍA 185, TERCERA ÉPOCA

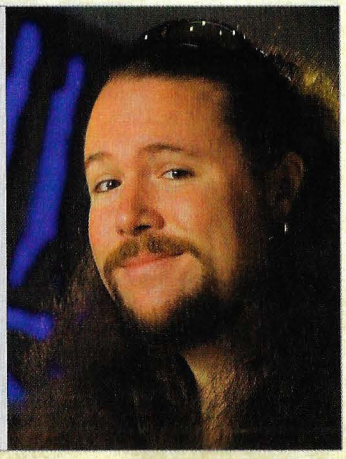
Que el rol siempre ha sido uno de los géneros favoritos de Micromanía es indudable, y cuando nos enteramos de que «Drakensang» volvería al PC, no tuvimos más remedio que preparar un gran reportaje y darle la portada al JDR de Radon Labs.

De los Golems de chatarra a los gigantes de hielo, nos íbamos a enfrentar a multitud de enemigos temibles en las nueva regiones del nuevo juego.

EL PERSONAJE

SAMWISE DIDIER

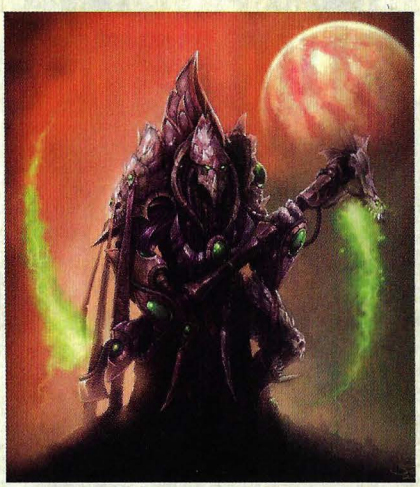
Los fans de Blizzard seguro que conocen a uno de los miembros más veteranos de la compañía. Samwise Didier lleva desde 1991 en Blizzard y ha sido responsable del arte de las grandes sagas de la compañía: «Diablo», WarCraft» y «StarCraft». Además, ha publicado distintos libros, tanto centrados en su propio arte como enseñando a diseñar criaturas fantásticas. Uno de los grandes.



DESTACADO

STARCRAFT II

El regreso del mito de la estrategia



Faltaba ya muy poco. Apenas unas semanas para poder disfrutar de uno de los grandes regresos de la década. Tras años esperando, Blizzard tenía casi a punto «Wings of Liberty», la primera entrega de la trilogía de «StarCraft II». Centrado en la campaña Terran –aunque con la posibilidad de controlar a las otras dos facciones en el multijugador–, Blizzard nos descubría los últimos datos antes del lanzamiento del juego. En un exhaustivo reportaje, pudimos desvelar el aspecto de la Hyperion, las estructuras Xel'Naga, las nuevas unidades que Jim Raynor podría incoporar a su ejército saber cómo continuaría la trama de «Brood War». Las novedades iban a ser numerosas, y aquí las contamos todas.

HOBBY PREMIOS 2010

Como cada año, llegaba el momento de celebrar a lo grande un fiestón para entregar los premios a los mejores juegos de la temporada anterior. En los Hobby Premios 2010 brillaron sagas como «Call of Duty», «Assassin's Creed», «Dragon Age» o «Batman Arkham», pero como solo podía ser uno el juego del año para PC, se lo llevó «Modern Warfare 2».

MICROMANÍA 185 TERCERA ÉPOCA

Hace una década, ¿tú de qué saga eras? Las compañías hacía tiempo que habían encontrado el filón de las sagas, como se podía ver aquí...

SPLINTER CELL: CONVICTION

El espía más famoso del momento nos invitaba a descubrir su faceta más oscura y vengativa en la nueva entrega de «Splinter Cell». ¡Sam Fisher era "malote"!

JUEGOS DE GUERRA

La guerra siempre ha dado mucho juego y muchos juegos en el PC. Y hace una década teníamos conflictos de acción y estratégicos para dar y tomar. Como aquí.

JUEGOS ONLINE

El mundo de los juegos online estaba "on fire" hace una década, y cada vez había más y más títulos que se subían al tren de los MMO y otras modalidades.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS

Otra de las grandes sagas de hace una década tenía ya casi a punto su nueva entrega. «Las Arenas Olvidadas» sería el interquel en la trilogía de las Arenas.

CLÁSICOS DE VUELTA

CORRIDOR 7: ALIEN INVASION

La acción en primera persona y la ciencia ficción se unieron en 1994 en «Corridor 7: Alien Invasion». Ahora han vuelto para que acabemos con los alienígenas, por 8.19€.

■ *www.gog.com/game/corridor_7_alien_invasion*

SLORDAX: THE UNKNOWN ENEMY

Los primeros matamarcianos llegaron con las recreativas, pero no tardaron en pasar al PC, como «Slordax: The Unknown Enemy», que apareció en 1991 y vuelve por 5.69€

■ *www.gog.com/game/slordax_the_unknown_enemy*

OPERATION BODY COUNT

Los juegos a lo «Doom» están de plena actualidad, ahora y en 1994, desde donde nos llega «Operation Body Count», adaptado de su versión CD, y que cuesta tan solo 5.69 €.

■ *www.gog.com/game/operation_body_count*

Más remasterizaciones, clásicos que están de celebración, colecciones que se amplían, nuevo hardware retro... Pocas veces hemos tenido tanta variedad en tan solo dos páginas.

VEINTICINCO AÑOS DE ACCIÓN TOTAL
METAL SLUG ESTÁ DE "CUMPLE"

¡La saga que ha visto crecer a una legión de fans!

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** DotEmu/SNK ■ **Fecha:** 24/9/1993 (original); 25/6/2015 (Steam) ■ **Precio:** 7.99 €
■ **En:** *store.steampowered.com/app/366250/METAL_SLUG* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

Es inevitable que los grandes clásicos de los 80 y 90 acaben celebrando su aniversario. Y llevamos bastantes celebraciones en los últimos meses, como ya sabes. Pero este 2021 se celebrará el aniversario de una saga realmente mítica para los amantes de la acción 2D. Sí, «Metal Slug» cumplirá 25 años en 2021 y es un momento perfecto para reverdecer laureles jugándolos en tu PC. De hecho, el original reapareció en Steam en 2015 y está a un precio fantástico, así que si quieres celebrar el cumpleaños del juego de SNK, es el momento perfecto. Y si no lo llegaste a jugar en su momento, no sabemos a qué estás esperando para descubrirlo.

Cinco juegos de la saga llevan ya tiempo disponibles en Steam. Y puedes adquirirlos por separado o en distintos packs, según te interesen.

BLIZZARD ARCADE COLLECTION SE AMPLÍA

DOS NUEVOS TÍTULOS CLÁSICOS

A los tres títulos iniciales que componían el pack «Blizzard Arcade Collection», la compañía acaba de añadir otros dos: «The Lost Vikings II», segunda parte de uno de los juegos originales, y «RPM Racing», la "precuela" de «Rock N' Roll Racing». Si ya lo compraste, se actualiza automáticamente.

■ *eu.shop.battle.net/es-es/product/blizzard-arcade-collection*

CLÁSICOS DE LUCASFILM, DE VUELTA

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Cuando LucasFilm demostró que no todo eran aventuras gráficas

■ **Género:** Acción/Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** DotEmu/Disney/LucasFilm Games ■ **Fecha:** 29 de junio de 2021 ■ **Precio:** 12.49 € ■ **Más información en:** *store.steampowered.com/app/1137970* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

LucasFilm Games es un nombre mítico en el mundo de la aventura, pero los jugadores veteranos saben que no solo de aventuras gráficas vivían los fans de la compañía. La llegada de las consolas de 16 bit ofrecieron un nuevo frente para LucasFilm, que lanzó para SuperNintendo y Mega Drive «Zombies Ate My Neighbors» en 1993, un divertidísimo juego de acción con algo de "survival horror". Ahora, el clásico volverá a múltiples plataformas, incluyendo PC, claro, de la mano de DotEmu. Y la buena noticia es doble, porque vendrá en un pack junto a «Ghoul Patrol», su segunda parte, lanzada en 1994, que también llegará remozada. Saldrán el 29 de junio.

¡Dos clásicos por el precio de uno! «Zombies Ate My Neighbors» vendrá en un pack junto a «Ghoul Patrol». Y, además, no se podrán conseguir por separado.

LA WEB DEL MES

PLAY RETRO GAMES

Volvemos a la emulación en navegador para disfrutar de clásicos retro, con una de las páginas más completas y variadas en plataformas y títulos: Play Retro Games. Si el mes pasado veíamos títulos de PC, micros y consola en Classic Reload, la página de este mes nos lleva por el mundo de las consolas, desde las primeras Atari hasta la generación de los 32 y 64 bit, pasando por máquinas recreativas y máquinas portátiles.

■ *www.playretrogames.com*

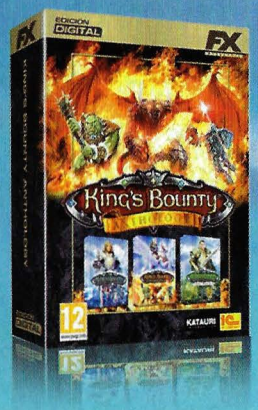
En la emulación de Play Retro Games puedes incluso salvar las partidas, aunque hay que comprobar la compatibilidad de los formatos existentes, según el emulador.

YA PUEDES RESERVAR LA NUEVA EDICIÓN DE EVERCADE

EVERCADE VS OFRECERÁ 1080P Y SOPORTE PARA CUATRO MANDOS

Evercade llegó hace menos de un aó, y ya se ha anunciado una nueva máquina. La Evercade VS se aleja del concepto portátil y apuesta por el formato clásico para TV. Eso sí, admite los mismos cartuchos que su predecesora. Llegará con soporte para cuatro mandos y resolucion 1080p, y se puede reservar desde el 28 de mayo en por 99.99 €.

■ *evercade.co.uk/vs*



micromanía te regala

KING'S BOUNTY ANTHOLOGY

¡Viaja a Endoria con «King's Bounty Anthology», y sumérgete en la fantasía de su universo de rol y estrategia, con esta colección de tres juegazos!

La de este mes es, sin duda, una de las sagas de rol y estrategia más alucinantes del PC. Los distintos episodios de «King's Bounty» nos llevan al mundo de fantasía de Endoria, un lugar antes en paz y armonía, que ahora sufre una terrible maldición que amenaza a todo el reino. Como caballero de brillante armadura, cabalgaremos a lomos de nuestro brioso corcel explorando el mundo y combatiendo a las fuerzas del mal: esqueletos, piratas, demonios, vampiros, fantasmas... La lista es enorme y de lo más variado. No hay criatura fantástica con la que no vayamos a encontrarnos.

La magia, las armas, la táctica y la aventura se dan cita en una antología que incluye tres de los juegos más brillantes de la saga: el original, «The Legend», «Armored Princess» –en que cambiamos de protagonista y encarnamos a la princesa Amelie– y «Crossworlds», todos mostrando el mismo estilo de exploración en tiempo real del mundo de juego y combate por turnos contra los malos.

¡Recluta tu ejército!

En los tres juegos de «King's Bounty Anthology» tendremos que ir contratando a los miembros de un ejército cada vez más poderoso, cambiando sus integrantes y venciendo a enemigos temibles. Y ten en cuenta que no siempre será fácil alzarse con la victoria, porque el enemigo es muy duro –más cuando está fortificado–, así que piénsate muy bien cómo conformar tu ejército según con quién te enfrentes. Si te gusta la fantasía, la aventura y la magia, con este pack de tres juegos vas a disfrutar a lo grande durante semanas.

"Vive el rol y la estrategia épica de fantasía en el mundo de Endoria, con tres juegazos"

Antes de asaltar las fortalezas asegúrate de tener un ejército poderoso. Nunca sabrás qué te espera dentro, pero siempre será un enemigo formidable.

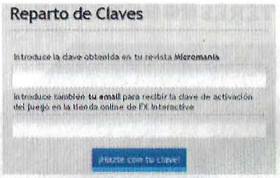
Ayuda al rey de Endoria, a la princesa Amelie y a las fuerzas del bien a acabar con la magia negra y los siervos de la oscuridad, que han maldecido el mundo.

La primera entrega de la saga, «The Legend», nos servirá para descubrir las bases de la exploración y el combate en Endoria. La variedad de escenarios y enemigos es realmente enorme y nos tendrá horas y horas jugando.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «King's Bounty Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha la noticia destacada en web.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

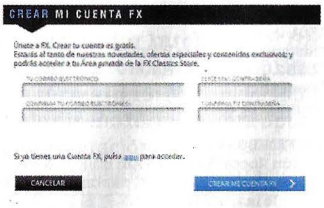


3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2.6 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 128 MB (Radeon X700, GeForce 6600 o superior) **Disco duro:** 12 GB **Conexión:** ADSL

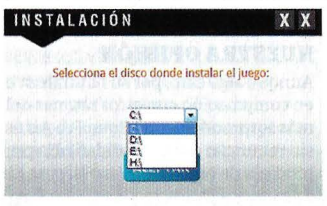
Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.



1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

2 Ya tienes activa tu copia de «King's Bounty Anthology». Comprúebalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «King's Bounty Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.

3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



CONTROL TOTAL SIN ATADURAS PARA HACER VOLAR TU MANO

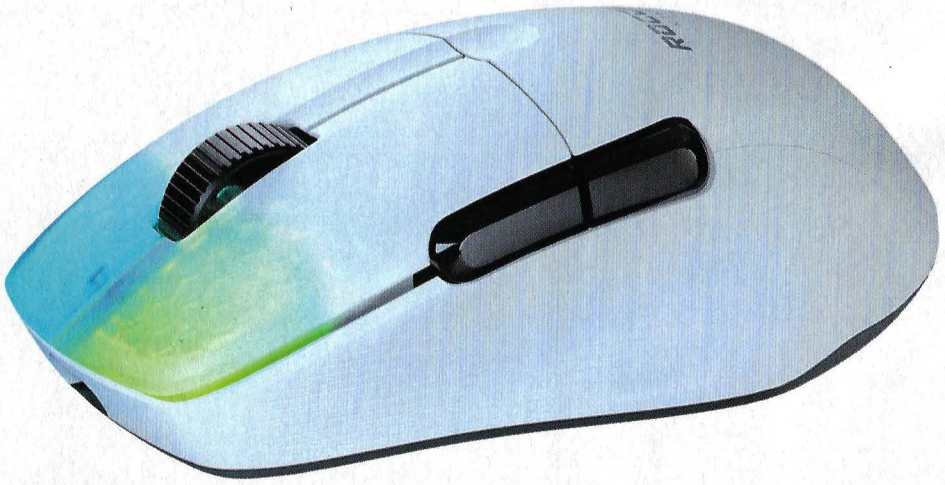
ROCCAT KONE PRO AIR

Producto: Ratón gaming inalámbrico **Precio:** 129.99 €
Más información: Roccat **Web:** *eu.roccat.com*

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

Roccat sorprende con su nuevo ratón gaming inalámbrico. El Kone Pro Air prescinde en su diseño de elementos superfluos. Reduce al mínimo el número de botones en su parte superior –dos botones principales, dos laterales en la izquierda y la rueda– para apostar por la ergonomía, que está tan conseguida que **se adapta a la perfección a todo tipo de agarre. Además, es tan ligero que tu mano vuela** sobre el escritorio, sin reducir la precisión gracias a su sensor de 19K dpi. Eso sí, lleva algunos elementos de control a la base, como el botón de cambio de perfil, con lo que no permite cambio de DPI al vuelo.

INTERÉS



El diseño minimalista lleva algunos elementos de control a la base, como el interruptor de cambio de perfil o el ajuste de conexión inalámbrica.

EL RATÓN SE ADAPTA A TI, NO TÚ A ÉL

Además de su ligereza y precisión, el Kone Pro Air destaca por su ergonomía. Pensado para usuarios diestros, su diseño está tan logrado y es tan versátil que se adapta perfectamente a todo tipo de agarre, y su respuesta, tanto en el trabajo diario con el PC como en juegos, es impresionante. Ya estés acostumbrado a un agarra de Garra, Dedos o Palma, el nuevo ratón de Roccat se adapta a la mano de manera perfecta. Sorprende, en serio.

NUESTRA OPINIÓN

Aunque algo caro, por su naturaleza inalámbrica, en comparación con otros ratones del mercado, lo más sorprendente del Kone Pro Air es su ligereza, sin renunciar a la comodidad ni la precisión. Un prodigio de ergonomía, eso sí, para diestros.

LA NOTA 89

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

SENSOR
- **Tipo:** Óptico Owl-Eye 19K (basado en PAW 3370)
- **Distancia de elevación:**: ajustable
- **Aceleración:** 50g

GENERAL
- **Interruptores:** Titan Switch Optical
- **Vida media de pulsaciones:** 100 millones
- **Memoria:** integrada
- **Cable:** 1.8 m, flexible

DIMENSIONES
- **Longitud:** 125.6 mm
- **Altura:** 40 mm
- **Anchura:** 72 mm
- **Peso:** 75 g

REQUISITOS
- **Sistema Operativo:** Windows 7, 8, 10
- **USB 2.0:** Windows 7, 8, 10
- **Conexión a Internet:** descarga de software Roccat Swarm

CONTENIDO
- **Ratón Roccat Kone Pro Air:** Blanco o Negro
- **Cable:** PhantomFlex USB-C para carga y conexión
- **Dongle inalámbrico**

CORSAIR ACTUALIZA SU GAMA ONE

CORSAIR ONE A200/I200

Producto: PC gaming **Precio:** ~4000 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Los nuevos equipos gaming de sobremesa de Corsair actualizan su configuración con **los Ryzen 5000 en la serie A200, y con Intel Core de 11ª generación en los I200**. Además de ofrecer el tope de gama de procesadores en ambas series, incluyen gráficas RTX 3080, además de componentes de alto rendimiento , como 32 GB de RAM DDR4 o SSD 4.0 M2 NVMe. El precio, claro, está a la par.
INTERÉS

RESOLUCIÓN 4K PARA TODOS

OZONE DSP28 IPS

Producto: Monitor gaming **Precio:** 299.90 €
Más información: Ozone **Web:** *www.ozonegaming.com*

Ozone lanza el DSP28 IPS, un monitor gaming para PC y consolas, con unas características sensacionales para su tamaño y precio. Además de su **resolución 4K ultraHD (3840x2160) tiene contraste 1000:1, compatibilidad con HDR**, respuesta de 4 ms, refresco de 60Hz y es compatible G-Sync y Freesync. Incluye 2 HDMI y 2 DisplayPort 1.2, e integra Low Blue Light y Flicker Free.
INTERÉS

EL BUQUE INSIGNIA GAMING DE LENOVO

LENOVO LEGION 7I

Producto: Portátil gaming **Precio:** desde 1769.99 $
Más información: Lenovo **Web:** *www.lenovo.com*

Disponible desde este mes de junio, el nuevo Lenovo Legion 7i está considerado por la compañía como su buque insignia en gaming portátil. Incluirá **gráfica RTX 3080, procesador Intel Core i9 HK de 11ª generación, pantalla QHD de 16" con formato 16:10** y nuevas soluciones de diseño térmico para optimizar su refrigeración. Su precio es ajustado para semejante configuración.
INTERÉS

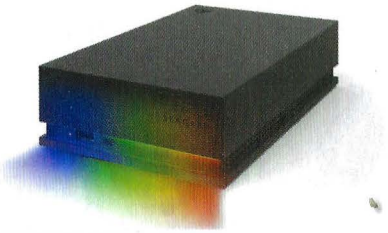
TECNOGAMING

NVIDIA GEFORCE RTX 3050 LT

NVIDIA ha anunciado una nueva generación de **portátiles gaming basados en gráficas RTX 3050 Ti y 3050**. De este modo, el número de portátiles gaming basados en las RTX 30 llegarán a más de 140 modelos de distintos fabricantes, haciendo mucho más accesible esta generación.
www.nvidia.com

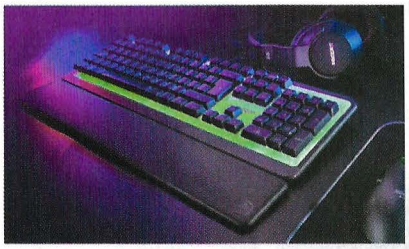
AMD RYZEN 5000 G

La nueva serie de procesadores AMD para equipos de escritorio ya es oficial. Se trata de los **Ryzen 5000 G, que incorporan gráficas Radeon, con una combinación única** dirigida tanto a creadores de contenido como a jugadores. Se basan en arquitectura Zen 3 y litografía de 7nm.
www.amd.com



SEAGATE FIRECUDA

Dirigida a jugadores, **Seagate lanza la serie de discos externos FireCuda**. Se compone de dos opciones. Los Modelos FireCuda Gaming ofrecen capacidad de 1, 2 y 5 TB, con precios entre los 74.99€ y los 174.99 €. El FireCuda Gaming Hub ofrecerá capacidades masivas de 8 y 16 TB.
www.seagate.com



ROCCAT MAGMA

Entre los nuevos teclados quye Roccat ha presentado en mayo, llama la atención por su diseño su nuevo modelo Magma. Se trata de un **teclado gaming de membrana, con una placa superior translúcida**, iluminación LED de cinco zonas y reposamuñecas extraíble, por 59.99 €.
www.roccat.com

MEJORA TU WIFI CASERO CON LA CONEXIÓN MÁS SENCILLA Y EFICAZ

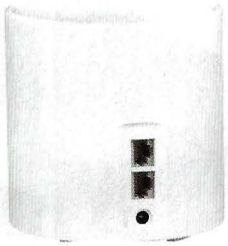
TP-LINK DECO X60

Producto: Kit Mesh Wi-Fi 6 **Precio:** 329.99 €
Más información: TP-Link **Web:** *www.tp-link.com*

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

Muchos kits Mesh de WiFi compensan sus infinitas posibilidades de configuración con una complejidad nada desdeñable. Pero si no quieres complicarte la vida y lo único que te interesa es **ver cómo tu WiFi doméstica dispara su potencia de modo sorprendente, soluciones como el Deco X60 de Tp-Link es todo lo que necesitas**. Hemos probado el modelo de dos satélites –más que suficiente para una casa de más de 100 metros cuadrados y múltiples dispositivos conectados– y el resultado es espectacular. La velocidad WiFi sube, lejos del router, a niveles que ni consigues a su lado. ¡Increíble!

INTERÉS



Más allá del diseño del Deco, la inclusión de dos entradas Ethernet permite ampliar las posibilidades de conexión a múltiples dispositivos.

TU MÓVIL ES TODO LO QUE NECESITAS

Unos pocos pasos –quizá necesites repetir alguno y resetear el Deco alguna vez– con la app Deco para tu móvil, iOS o Android, es todo lo que necesitas para ponerle el turbo –y no es una manera de hablar– a la conexión WiFi de tu casa. En pocos minutos tu sistema –actualizable– estará listo y operativo. Eso sí, habrá usuarios que echen de menos opciones más profundas de configuración y personalización, siendo demasiado simple para algunos.

NUESTRA OPINIÓN

TP-Link ofrece con el Deco X60 –de uno, dos o tres satélites– un empujón impresionante a la potencia del WiFi. La sencillez de la configuración es total, pero habrá quien quizá eche de menos más opciones de personalización, eso sí.

LA NOTA 90

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

HARDWARE
- **Procesador:** CPU de cuatro núcleos a 1 GHz
- **Puertos Ethernet:** 2 x unidad, detección automática de WAN/LAN
- **Botón de reinicio**

INALÁMBRICO
- **Standards WiFi 6:** IEEE 802.11 ax/ac/n/a 5 GHz IEEE 802.11 ax/ac/n/a 2.5 GHz
- **Velocidad WiFi AX3000:** 5 GHz: 2403 Mbps (802.11 ax) 2.4 GHz: 574 Mbps (802.11 ax)
- **Capacidad WiFi:** Doble banda, MU-MIMO, OFDMA, 6 corrientes
- **Modos:** Router, Punto de acceso

SEGURIDAD
- **Encriptación WiFi:** WPA, WPA2, WPA3
- **Seguridad de red:** Cortafuegos SPI, control de acceso, HomeCare Antivirus

SOFTWARE
- **Protocolos:** IPv4, IPv6
- **WAN:** IP dinámica/estática, PPPoE, PPTP, L2TP
- **IPTV:** Proxy/Inspección IGMP, Puente, VLAN
- **DHCP:** servidor, lista clientes, dirección de reservas

LA MEJOR EXPERIENCIA VISUAL DE TCL

TCL 10 TAB MAX

Producto: Tablet **Precio:** 249.99 € (WiFi), 299.99€ (4G LTE/WiFi)
Más información: TCL **Web:** *www.tcl.com*

La nbueva tableta de TCL, con **pantalla FHD+ de 10.36", utiliza tecnología NXTVISION** para reproducir imágenes al máximo detalle y usa una protección ocular inteligente que reduce la luz azul. Cuenta con un chipset OctaCore y batería de 8000 mAh, con la que aguanta hasta 8 horas de streaming o cinco de juegos. Está disponible en dos versiones, con solo WiFi o conexión 4G.
INTERÉS

VIDEOCONFERENCIAS INTELIGENTES

CREATIVE LIVE! CAM SYNC 1080P V2

Producto: Webcam **Precio:** 59.99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*

Creative ya tiene disponible su nueva webcam, que viene con el SmartComms Kit, **un conjunto de funciones inteligentes para mejorar las comunicaciones**. Tiene detección automática de voz y cancelación de ruido de fondo, gracias a la función VoiceDetect. Su resolución es de 1080p a 30 fps. Es compatible UVC y no requiere drivers, por lo que su conexión es inmediata.
INTERÉS

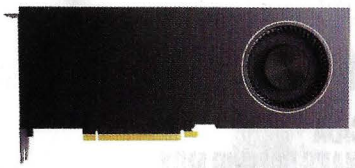
EL SOPORTE TOTAL PARA TU PORTÁTIL

KROM KOOLER

Producto: Base refrigeradora **Precio:** 34.90 €
Más información: Krom **Web:** *www.kromgaming.com*

A veces no pensamos lo útil y necesario que es algo hasta que lo vemos y probamos. Como la Krom Kooler. Cuenta con superficie antideslizante, altura regulable y un HUB USB para conectar periféricos. Además, incluye **6 ventiladores de alta eficiencia y bajo nivel sonoro, y un soporte para smartphone**. Por si fuera poco, tiene iluminación RGB, por si tienes un portátil gaming.
INTERÉS

TECNOTREND

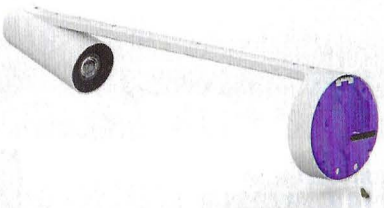


PNY NVIDIA RTX SERIE A

Tras el anuncio y lanzamiento de la gráfica profesional de NVIDIA basada en Ampere, la RTX A6000, en GTC se ha anunciado, por parte de PNY la disponibilidad de **las nuevas RTX A5000 y RTX A4000**. Están orientadas a artistas, ingenieros, diseñadores y científicos.
www.pny.eu

JBL LIVE PRO+

Los nuevos auriculares inalámbricos de JBL tienen un diseño minimalista, con **drives de 11 mm que tienen la certificación JBL Signature**. Usan tecnología de cancelación activa de ruido y asistente de voz, siendo compatibles con Googles Assistant y Amazon Alexa. Cuestan 179 €.
es.jbl.com



LOGITECH SCRIBE

Logitech quiere **cambiar la funcionalidad de las videoconferencias con su Scribe**, que le da al uso de las pizarras blancas una dimensión inédita. Usa IA para igualar su campo de visión al de los usuarios de la sala y compartir contenidos. Es compatible con Zoom y Teams. Sale por 1199 $.
www.logitech.com

SMART KEYBOARD TRIO 500

El nuevo teclado portátil de Samsung es capaz de **emparejarse con tres dispositivos diferentes, de manera simultánea**, cambiando de uno a otro con una pulsación de tecla. Cuenta también con tres "hot keys" para lanzar aplicaciones en el dispositivo preferido. Está disponible por 44.99 €.
www.samsung.com

AL DÍA PARA JUGAR

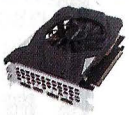
CAJA
MARS GAMING MCX
Precio: 30,95 €

PLACA BASE
MSI B360M GAMING PLUS
Precio: 64,95 €

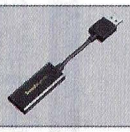
MICROPROCESADOR
INTEL CORE I3-8100
Precio: 129,95 €

MEMORIA RAM
BALLISTIX 8GB 2400MHZ
Precio: 49,95 €

TARJETA GRÁFICA
GIGABYTE GTX 1650 MINI
Precio: 169,95 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX PLAY! 3
Precio: 29,95 €



SSD
GIGABYTE 240HB SSD 2,5" SATA
Precio: 40,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
MARS GAMING MPB650
Precio: 39,95 €

MONITOR
LG 24MK400H-B
Precio: 119,95 €

AURICULARES
TRUST GXT 310D RADIUS
Precio: 25,95 €

TACLADO
TRUST G-LAB KEYZ NEON
Precio: 19,95 €

RATÓN
NACON GM-105
Precio: 9,95 €

ALFOMBRILLA
OZONE GROUND LEVEL S
Precio: 5,95 €

MANDO
TRUST GXT 540
Precio: 19,95 €

PRECIO TOTAL: 758 €

COMPONENTES

La selección idónea para

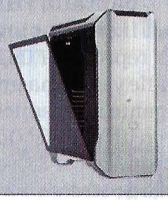
Encuentra todos estos productos y más en la web de GAME:

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

CAJA

COOLER MASTER SL600M
Precio: 149,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Elegante, sobria y con una facilidad de acceso a los componentes sensacional, para actualizar tu PC.



MICROPROCESSADOR

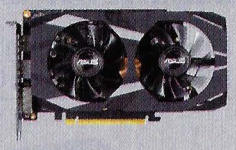
INTEL CORE I5-9400F
Precio: 174,95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Uno de los procesadores más equilibrados de la nueva generación Intel, de gran relación calidad/precio.

TARJETA GRÁFICA

ASUS DUAL GTX 1660TI
Precio: 325 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Recién aterrizada, la serie GTX 1660 ofrece gran potencia a buen precio, como este modelo de ASUS.



SSD

WD BLUE 3D NAND 500GB M.2
Precio: 87,95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Disponer de un SSD fiable y rápido es hoy toda una necesidad, y este M.2 de WD es una elección perfecta.

MONITOR

MSI MAG241C
Precio: 249 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Es compatible FreeSync, tiene un diseño curvo y una tasa de refresco de 144 Hz para jugar a HD al máximo.

TECLADO

OZONE ALLIANCE
Precio: 39,95 €
Más información: Ozone
Web: *www.ozonegaming.com*

Un teclado híbrido que aporta lo mejor de mecánicos y de membrana, en una integración perfecta.

ALFOMBRILLA

NACON PCMM-400
Precio: 19,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Si no creías que una alfombrilla profesional de tamaño XL podría costar tan poco, este modelo es la prueba.

PARA TU PC

actualizar tu equipo

www.game.es/pc-gaming/componentes

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

ASROCK FATAL1TY H370 PERFORMANCE

Precio: 119,95 €
Más información: AsRock
Web: *www.asrock.com*

El soporte perfecto para los procesadores Intel de 8ª y 9ª generación, que lo tiene todo en perfecto equilibrio.

PLACA BASE

BALLISTIX 16GB 2400MHZ

Precio: 99,95 €
Más información: Crucial
Web: *www.crucial.es*

Asegúrate de contar con el mejor equipo en la memoria de tu PC gracias a los 16 GB de este modelo de Crucial.

MEMORIA RAM

ASUS STRIX SOAR

Precio: 64,95 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Una tarjeta de sonido con un DAC de grado audiçofilo, 7.1 canales y 116 dB SNR. ¿A que suena muy bien?

TARJETA DE SONIDO

COOLER MASTER MASTERWATT 750

Precio: 84,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Una fuente de alimentación modular que cubrirá todas las necesidades de tus componentes, sin problemas.

F. DE ALIMENTACIÓN

HYPERX CLOUD STINGER

Precio: 59,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Son ligeros, cómodos, poseen cancelación de ruido y la calidad de su sonido no te pasará desapercibida.

AURICULARES

HYPERX PULSEFIRE CORE

Precio: 34,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Un gran ratón gaming no debe ser enormemente caro. El Pulsefire lo tiene todo para ser tu preferido.

RATÓN

NACON GC-200WL

Precio: 39,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Un mando inalámbrico de perfecta ergonomía y precisión, para disfrutar de todos tus juegos.

MANDO

PRECIO TOTAL: 1.551€

TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
IN WIN 307
Precio: 269 €

PLACA BASE
GIGABYTE Z390 AORUS PRO WIFI
Precio: 215 €

MICROPROCESADOR
INTEL CORE I9-9900K
Precio: 599 €

MEMORIA RAM
HYPERX PREDATOR RGB 32GB
Precio: 325 €

TARJETA GRÁFICA
ZOTAC RTX 2080TI TRIPLE FAN
Precio: 1.199 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX G6
Precio: 149,95 €

SSD
WD BLACK 500GB NVME M.2
Precio: 124,95 €

FUENTE DE ALIMENTACIÓN
ASUS ROG THOR 850P
Precio: 235 €

MONITOR
GIGABYTE AORUS AD28QD-EK
Precio: 599 €

AURICULARES GAME
HYPERX CLOUD ALPHA PURPLE EDITION
Precio: 99,95 €

TECLADO
ROCCAT VULCAN 120 AIMO
Precio: 159,95 €

RATÓN
RAZER DEATHADDER ELITE
Precio: 69,95 €

ALFOMBRILLA
RAZER GOLIATHUS CHROMA
Precio: 39,95 €

MANDO
RAZER WOLVERINE ULTIMATE
Precio: 179,95 €

PRECIO TOTAL: 4.266€

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

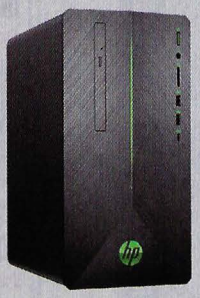
EQUIPOS COMPACTOS

HASTA 1.000 €

HP PAVILION GAMING 690 0028NS

Precio: 699 € **Disponible:** *www.hp.com*

Sí, HP ha hecho posible, en muy poco espacio y por un precio muy ajustado, disfrutar de un PC para jugar con componentes actuales. Un pequeño equipo quye puede con todo, limitando el detalle, eso sí.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i3 8100
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

LENOVO LEGION T530

Precio: 1249 € **Disponible:** *www.lenovo.com*

Este modelo de la familia Legion es un equipo que busca el equilibrio a un precio razonable. Y su agresiva estética y portabilidad seguro que lo convierten en la envidia de todos tus amigos.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AEGIS 3 8RC 007EU

Precio: 1598.95 € **Disponible:** *es.msi.com*

Los Aegis 3 de MSI son una familia de compactos que llevan años demostrando sus virtudes. Este es uno de los modelos más equilibrados de todos los disponibles, ofreciendo potencia a buen precio.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SD 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI TRIDENT X 9SE 015EU

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.msi.com*

Todavía alucinamos de la potencia que ha logrado comprimir MSI en este Trident. Componentes de ultimísima generación, puede con cualquier juego al máximo detalle y ocupa poquísimo espacio. ¡Increíble!

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 256 GB

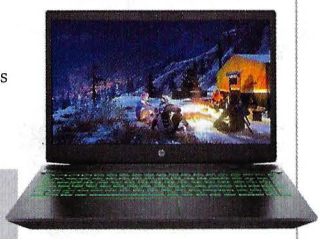
INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 15"

HP PAVILION GAMING 15 CX0014NS

Precio: 999 € **Disponible:** *www.hp.com*

HP es una de las marcas que ofrece equipos gaming, también portátiles, a precios más asequibles. ¿Quieres un ejemplo? Lo tienes en este modelo de la familia Pavilion que no renuncia a nada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

ASUS FX504GM EN125T

Precio: 1449 € **Disponible:** *www.asus.com*

También con la base de uno de los mejores i7 de octava generación para portátiles, lanza Asus un modelo que ofrece un excelente equilibrio en su configuración, por un precio envidiable para un portátil gaming.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI GE63 RAIDER RGB 8SE 033XES

Precio: 1849 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI se suma a la nueva generación de portátiles con gráficas RTX para disfrutar también del trazado de rayos en cualquier parte. Este modelo ofrece una envidiable configuración, sin dispararse en su precio.

FICHA TÉCNICA

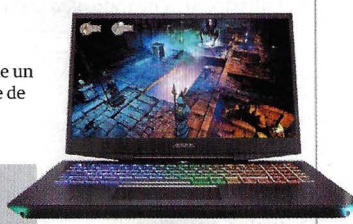
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

GIGABYTE AORUS 15 X9 7ES0252W

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.gigabyte.com*

Si tu presupuesto supera los 2000 euros, pero no quieres que se vaya mucho más allá, Gigabyte tiene un portátil gaming de última generación que te ofrece de todo, sin pasarse lo más mínimo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS

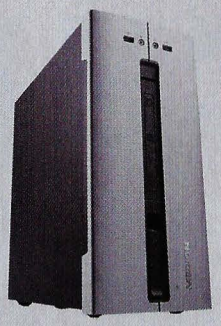
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

MEDION M80

Precio: 819 € **Disponible:** *www.medion.com*

Un sobremesa para poder jugar a todo con buen diseño, buena configuración, estupendo equilibrio y por menos de 1000 euros. Pocos equipos vas a encontrar que te ofrezcan tanto.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE A 8RC 264EU

Precio: 1449 € **Disponible:** *es.msi.com*

La variada gama Infinite de MSI ofrece en este equipo uno de los mejores ejemplos del equilibrio que logra la marca en sus configuraciones, ofreciendo potencia en un espacio mínimo. Muy recomendable.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB Optane
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MEDION X60 RGB

Precio: 1999 € **Disponible:** *www.medion.com*

¿Hasta cuándo podrá mantener Medion una configuración como la del X60 RGB a un precio tan ajustado? Estamos ante un equipo que te durará años sin tocar ni uno solo de sus componentes.

FICHA TÉCNICA

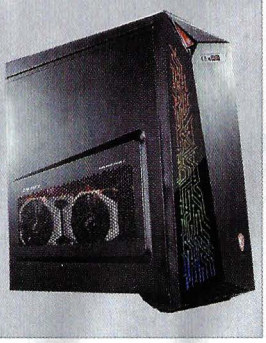
- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

MSI INFINITE X 9SE 249EU

Precio: 3299 € **Disponible:** *es.msi.com*

Sensacional configuración para estar a la última y llevar tus juegos al límite, con un precio que, aunque es alto, no resulta desproporcionado. Y además con el espectacular diseño de los equipos de MSI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i9 9900K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 17"

MSI PE72 8RC 006XES

Precio: 999 € **Disponible:** *es.msi.com*

El diseño sobrio de la carcasa de este portátil de MSI encierra en su interior un potente PC gaming que puede con todo. Como se suele decir, no hay que juzgar un libro por su portada...

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

HASTA 1.000 €

MSI GS73 STEALTH 8RE 007XES

Precio: 1349 € **Disponible:** *es.msi.com*

Uno de los más completos y equilibrados portátiles gaming de MSI. Potencia, diseño, rendimiento y calidad, por menos de lo que puedes imaginar. Un portátil que te dará muchas alegrías.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

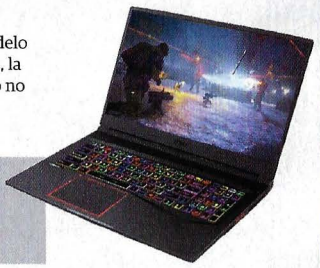
INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE75 RAIDER 8SE 035XES

Precio: 1899 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si te preguntas cómo puede ofrecer MSI este modelo con esta configuración por menos de 2000 euros, la clave está en que incluye FreeDOS como SO. Pero no creas que eso lo hace menos poderoso.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GT75 TITAN 8SG 016ES

Precio: 4399 € **Disponible:** *es.msi.com*

¿Es este modelo de MSI el summum de los portátiles gaming? Si no es así, está realmente cerca. No hay nada más potente, espectacular y enorme en el mercado que el GT75 Titan, con lo ultimísimo en componentes.

FICHA TÉCNICA

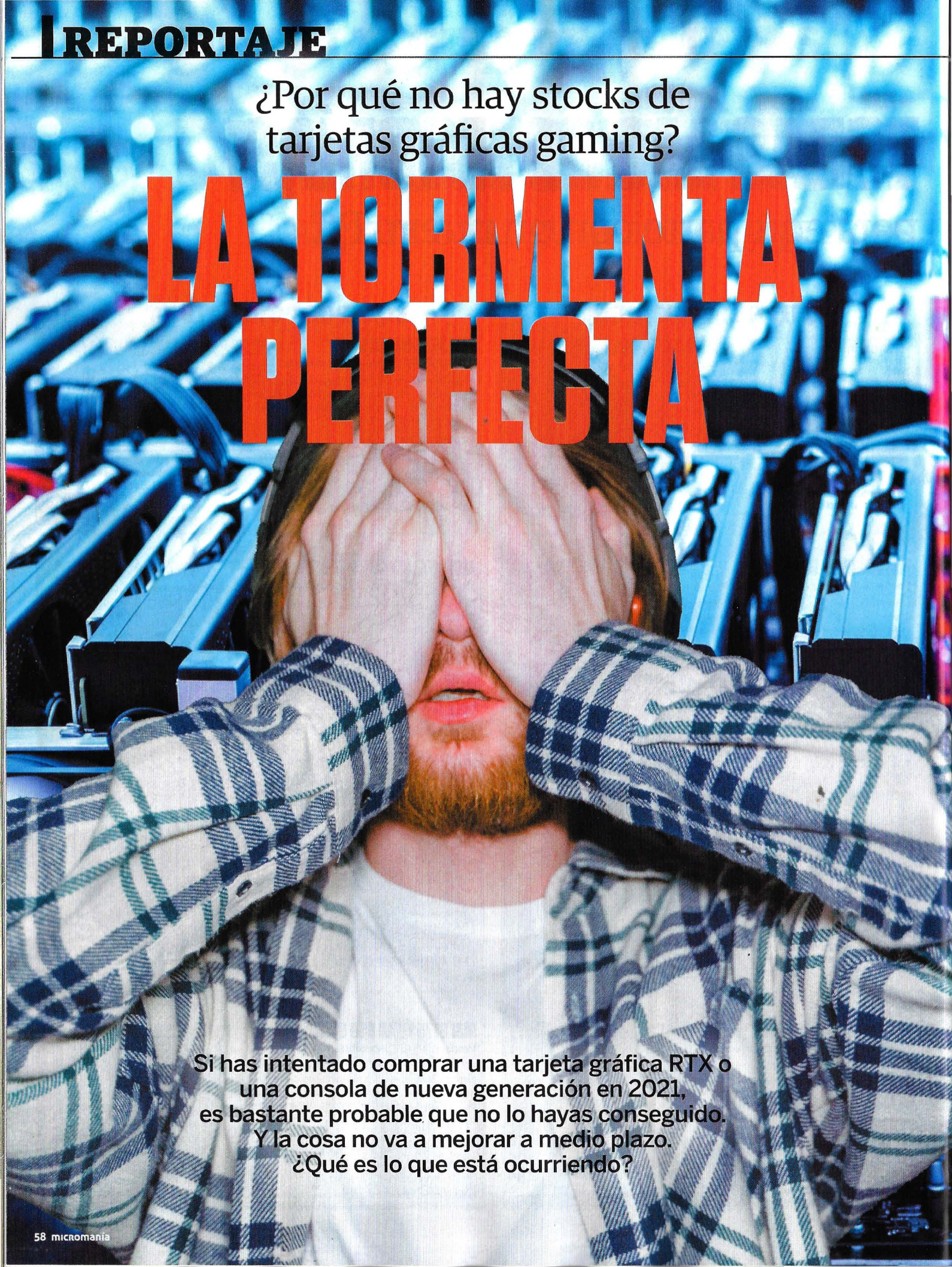
- **Procesador:** Core i9 8950H
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

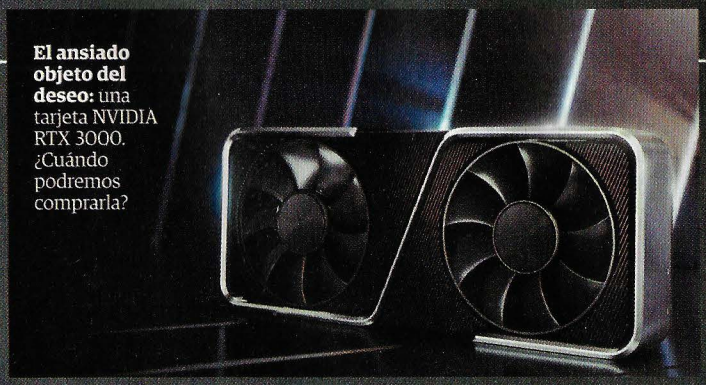
MÁS DE 2.000 €

¿Por qué no hay stocks de tarjetas gráficas gaming?

LA TORMENTA PERFECTA



Si has intentado comprar una tarjeta gráfica RTX o una consola de nueva generación en 2021, es bastante probable que no lo hayas conseguido. Y la cosa no va a mejorar a medio plazo. ¿Qué es lo que está ocurriendo?



El ansiado objeto del deseo: una tarjeta NVIDIA RTX 3000. ¿Cuándo podremos comprarla?

Las tarjetas AMD no rinden bien con las criptomonedas, pero también se han agotado.

Los videojuegos viven una situación inédita en sus más de 50 años de vida. Millones quieren comprar una tarjeta gaming o una consola de ultima generación, pero no pueden. No hay stock.

Encontrar una PS5, una Xbox Series X, una tarjeta RTX o RX 6800, es tarea imposible. Las pocas que hay están en manos de especuladores, que las venden a precios desorbitados. Y, como efecto colateral, se triplica el precio de las tarjetas antiguas.

Mientras preparábamos este artículo buscamos gráficas RTX en Amazon. Por supuesto, no hay stock, y las que se venden tienen precios inconcebibles. Una RTX 3070, cuyo PVP es de 519€, está a un precio de... ¡4.679€! Igual de surrealista: una vieja GTX 1650 con un PVP de 219€, se vende a 780€. ¿Qué está pasando?

Lo fácil sería echar la culpa a la pandemia. Y tiene parte, es cierto. Pero no toda. Y eso es lo malo, porque la pandemia va a menos, pero la crisis del hardware va para largo. Ha sucedido una tormenta perfecta. Un cúmulo de escasez de materias primas, falta de previsión, políticos polémicos, cuellos de botellas de fabricación, especuladores y criptomonedas... y la pandemia, que ha puesto patas arriba tanto la oferta como la demanda. Y tiene difícil solución.

¿Por qué no hay tarjetas gráficas?

No hay tarjetas gráficas porque se fabrican muchas menos de las que quieren comprar los usuarios. Esto se debe a que existen graves irregularidades, tanto en la fabricación como en la demanda artificial que hay hoy en día.

Se fabrican muchas menos GPUs de las que se podrían, y la demanda es mucho más alta de la realidad porque muchos compradores son especuladores y mineros de criptomonedas.

El fiasco del fabricante

Esta crisis del hardware no empieza con la pandemia, sino un par de años antes. Venimos de una grave crisis económica que ha durado una década, y hace uno o dos años la economía aún no se había recuperado. La demanda de hardware de PC era modesta, así que los fabricantes de portátiles, ordenadores de sobremesa o tarjertas gráficas, trabajaban solo bajo pedido.

Aquí tenemos la primera clave: cuando empezó la pandemia, el stock de hardware de PC era suficiente para ese momento, pero bajo para enfrentrarse a una crisis de fabricación.

Los metales raros

Una de las razones del escaso stock y el alto precio de las memorias de almacenamiento, desde la RAM a los SSD, es la escasez de metales raros que sufrimos.

Para fabricar los chips y las memorias se usan tierras raras, un grupo de 17 metales entre los que se encuentra el itrio, el cerio o el gadolinio. El tántalo se emplea para fabricar condensadores, el indio para las pantallas, y el germanio para redes de fibra óptica y láseres. Algunos de estos metales son escasos. Otros se reciclan, pero es un proceso lento. En otros casos hay que extraerlos de minas de difícil acceso en África, que durante décadas se han venido explotando en condiciones de semiesclavitud, controladas por los señores de la guerra.

> **"La situación es inaudita. No se pueden comprar gráficas ni consolas porque no hay stock"**

Tras hacer la vista gorda durante años, las compañías tecnológicas ya no aceptan estos minerales manchados de sangre. Pero la extracción legal es más lenta y cara.

Esta escasez de tierras raras impide que muchos componentes de los chips y las memorias se puedan fabricar en grandes cantidades, y eso afecta al stock del hardware de PC, pero también de móviles, dispositivos IoT, etc.

El teletrabajo y las clases en casa

A principios de 2020 llega la pandemia, y pilla a los fabricantes a contrapie. Con poco stock fabricado y dificultades para producir rápido, por la escasez de metales raros. Con el confinamiento, la demanda de ordenadores se dispara. El teletrabajo, y los niños y jóvenes estudiando desde casa, exige portátiles e incluso PC de sobremesa. Y no tienen, porque la gente estaba usando móviles y tablets que, a la hora de la verdad, demuestran que no sirven para trabajar o estudiar en condiciones.

Los fabricantes se centran en fabricar chips, GPUs y memorias para portátiles y ordenadores para trabajar y estudiar, quitando recursos a la producción gaming. Según Intel, la demanda de ordenadores aumentó un 27% en 2020, solo en España.

Fábricas cerradas y restricciones

La demanda es enorme, pero la pandemia impide fabricar a pleno rendimiento. Las fábricas permanecen varios meses cerradas, y cuando abren lo hacen con enormes restricciones a la movilidad, con menos personal y medidas sanitarias, que ralentizan las cadenas de montaje.

Estos medidas aún se mantienen un año después, un tiempo en el que los fabricantes no han podido rendir al máximo.

Sin stocks de portátiles, los usuarios comienzan a comprar hardware gaming para usarlo para trabajar o estudiar.

La crisis de los semiconductores

En un momento de escasa oferta y alta demanda, los gamers sufren otra zancadilla: la crisis de

CHIA, LA CRIPTOMONEDA QUE USA DISCOS DUROS

En el artículo explicamos cómo las criptomonedas utilizan la potencia de las tarjetas gráficas gaming para minar. Es una de las principales razones por las que son imposibles de encontrar en tiendas ahora mismo.

Por desgracia, puede que no sea el único componente del PC en el punto de mira de estos especuladores.

Recientemente se ha revelado Chia, una criptomoneda ideada por Bram Cohen, el creador de BitTorrent, el popular protocolo de intercambio de ficheros P2P.

Las criptomonedas actuales ejecutan un algoritmo matemático para minar nuevas monedas, que requiere mucha potencia de proceso, por eso se usan tarjetas gráficas gaming como "motor". Chia es diferente porque utiliza el almacenamiento de datos. Funciona escribiendo y leyendo datos en un disco duro.

La razón, según su creador, es que así es mucho más ecológica, porque los discos duros son más baratos y consumen menos que las tarjetas gráficas.

Pero si Chia es un éxito, precisamente porque los discos son más baratos, los mineros de criptomonedas comprarán más y podría ocurrir que se redujese también el stock de discos duros. Y esto podría aumentar el precio de los SSD.

los semiconductores. Es la razón principal de todo el problema, por encima de las demás. Un semiconductor es un material que puede comportarse como conductor o como aislante, según se aplique un campo eléctrico o magnético.

Es un componente indispensable en los circuitos informáticos, así que está presente en toda la tecnología, desde los ordenadores a las consolas, móviles, electrodomésticos, dispositivos IoT, coches, casas inteligentes, etc. Casi cualquier cosa que tenga un chip, tiene semiconductores.

Además, resulta que los empresas que fabrican estos semiconductores a gran escala se cuentan con los dedos de la mano: Samsung, TSMC, Intel y poco más.

NVIDIA utiliza chips y memorias fabricados por Samsung, y AMD por TSMC. Estas dos grandes fundiciones de semiconductores también fabrican para cientos de marcas de móviles, discos SSD, tarjetas SD, "wearables" o dispositivos de la Internet de las Cosas. Todos estos mercados han aumentado la demanda, porque la gente se ha quedado en casa y consume más productos de este tipo. Pero las fábricas de semiconductores no dan más de sí. Ni siquiera fabricando al 100% de su capacidad.

La única solución es construir más fábricas, algo que ya están haciendo. TSMC ha anunciado una inversión de 100.000 millones de dólares los próximos tres años para abrir nuevas fundiciones. Pero es un proceso que lleva tiempo, no se construye una fábrica de alta tecnología en un mes, ni en seis. Sus efectos positivos tardarán meses en llegar.

Donald Trump la lía

Fabricar chips y memorias es una cadena global que implica a empresas de varios países. La mayoría de los semiconductores y otros materiales se fabrican en China, pero viajan a Corea del Sur, Estados Unidos, Japón o Taiwan para montarse y crear chips que, a su vez, se distribuirán por todo el mundo.

Donald Trump voló esta globalización por los aires con su proteccionismo. Puso tasas y sanciones a las compañías chinas, iniciando una guerra comercial que hizo estallar esta cadena en mil pedazos. Las compañías americanas no podían hacer negocio con las chinas, y no solo a nivel de semiconductores. También a la hora de fabricar CPUs, GPUs, memorias, etc.

La cuesta se hace cada vez más empinada.

Demanda disparada

Hemos visto cómo la escasez de metales raros, la crisis de los semiconductores, el bajo stock fabricado, el proteccionismo de Donald Trump y el cierre de fábricas por la pandemia ha reducido mucho la fabricación de hardware.

Para terminar de complicar las cosas, la baja oferta coincide con una aumento de la demanda como no se había visto en décadas. El teletrabajo y las clases online desde casa son solo la punta del iceberg. La gente ha pasado más tiempo en casa, y buena parte de ese tiempo lo han invertido en videojuegos, que aumentaron sus ventas un 20% en 2020 en España.

La demandas de consolas se disparó, pero también la de PCs para jugar. Aprovechando que había que comprar un PC para teletrabajar o estudiar, muchos usuarios decidieron matar dos pájaros de un tipo, y comprar un PC gaming que sirve para todo. Intel no ha tenido problemas de stock con sus CPUs porque es la única que fabrica sus propios chips, por eso el objeto de deseo han sido las tarjetas gráficas. Sus ventas se multiplicaron en 2020 y, como había poco stock, se agotaron rapido.

Al mismo tiempo AMD e Intel anunciaron una nueva generación, las tarjetas RTX 3000 y RX 6800, supuestamente más baratas que la generación anterior y el doble de potentes. Para su lanzamiento a finales de 2020 se fabricaron pocas unidades, por los problemas mencionados. Para colmo de males, apareció la pesadilla de los jugadores: los mineros de criptomonedas.

La minería arrasa

La crisis económica provocada por la pandemia, así como la posibilidad de ganar dinero desde casa sin hacer nada, ha disparado la cotización de algunas criptomonedas. El hecho de que muchos bancos o PayPal ya acepten Bitcoins, ha sido clave para esta escalada. Un Bitcoin valía 6.700 euros en enero de 2020, y en mayo de 2021 vale 36.690 euros. Algo similar ha ocurrido con otros criptomonedas como el Ethereum o el Dogecoin.

Para minar criptomonedas, en la mayoría de los casos existe un algoritmo que ejecutan los ordenadores que quieren obtener bitcoins, o las monedas que sea. Cada cierto tiempo el algoritmo genera un bitcoin, que se reparten los ordenadores que en ese momento estaban generando la cadena de datos única de ese bitcoin. Cuanta más potencia de proceso tengas, más posibilidad de obtener criptomonedas.

El hardware con mejor relación precio/potencia/consumo son las tarjetas gráficas gaming, por eso son las que se usan para el minado de criptomonedas.

Hoy en día hay tantos mineros que no basta con conectar tu PC gaming a la red y comenzar a minar. Pagarás más en la factura de la luz que lo que ganes minando.

Por eso se construyen "racks" con 10 o 12 tarjetas funcionando en paralelo o, a nivel profesional, granjas de minado con miles de gráficas funcionando a la vez.

En países como España, donde la electricidad es cara, no merece la pena. Pero en lugares como Rusia, China y algunos países africanos, en los que la electricidad sale casi gratis, es un negocio muy rentable... y contaminante. La minería de Bitcoins ya consume más energía que toda Suiza.

Esta fiebre por las criptomonedas ha hecho que los mineros se lancen a comprar tarjetas gráficas. Son gente con dinero que no tiene problemas en comprarlas de 10 en 10, o en pagar el doble o el triple de su valor de mercado.

Visto en Amazon: una tarjeta RTX 3070 por casi 5000 euros. ¡De locos!

Las granjas de criptomonedas usan miles de tarjetas gráficas al mismo tiempo.

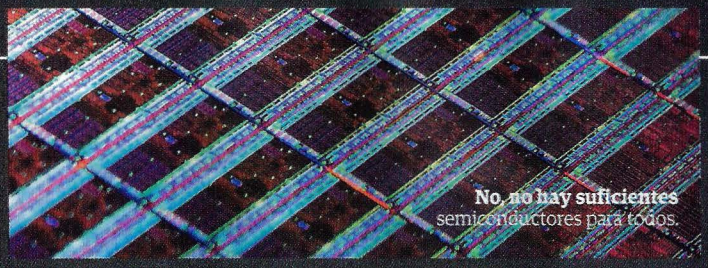
LA GTX 1050 TI VUELVE DE SU TUMBA

Una buena medida del momento complicado que estamos viviendo, es el anuncio de NVIDIA de que ha decidido volver a fabricar una tarjeta con 4 años de antigüedad, la GTX 1050 Ti, que dejó de vender hace dos años por anticuada.

Esta placa con arquitectura Pascal posee un chip GP107 con 4 GB de RAM. La minería de criptomonedas necesita al menos 5 o 6 GB de RAM para ser rentable, por lo que dejarán libre esta tarjeta.

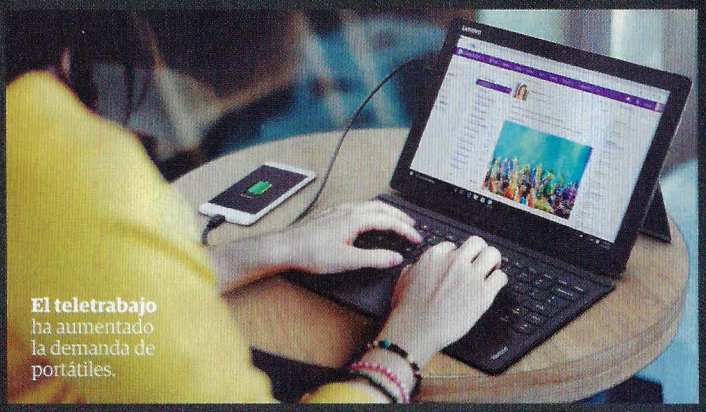
La idea de NVIDIA es que la gente la use para, al menos, montar un PC gaming básico y, más adelante, cuando pase la crisis, cambiarla por un placa de nueva generación.

la GTX 1050 Ti es una tarjeta gráfica barata y que cumple las exigencias de cualquier jugador.



No, no hay suficientes semiconductores para todos.

Los nuevos chips CMP HX de NVIDIA son más eficientes con las criptomonedas. Y más baratos. Esperemos que satisfagan a los mineros.



El teletrabajo ha aumentado la demanda de portátiles.

Hoy en día la única forma de encontrar tarjetas modernas, es en los PCs que se venden montados.

Comprando directamente a las fábricas o pagando un precio extra en las tiendas, los mineros se han quedado con casi todas las tarjetas de nueva generación que se han puesto a la venta.

Para colmo de males, esta escasez y gran demanda ha atraído a una nueva especie carroñera.

Especuladores y bots

Ante la posibilidad de comprar tarjetas gráficas en tiendas y venderlas a los mineros por el triple de su valor al día siguiente, ha surgido una legión de especuladores que se aprovechan de las ventajas de Internet.

Cualquiera, sin necesidad de ser una tienda, puede comprar tarjetas gráficas y venderlas más caras en eBay o Wallapop.

Además, los especuladores utilizan bots que automáticamente actualizan los catálogos de las tiendas las 24 horas del día, y cuando encuentran una tarjeta en stock la compran automáticamente, sin intervención humana. Uno de los bots más famosos es Bounce Alerts, que requiere una suscripción que cuesta 75 doláres al mes.

En redes sociales se han visto casos de especuladores que han comprado 42 tarjetas gráficas NVIDIA en la tienda oficial gracias a Bounce Alerts, mientras jugadores que llevaban 35 horas esperando se quedaron sin nada. Un bot puede cerrar una compra en un par de segundos.

Así está la situación

Ya tenemos una visión amplia de lo que está ocurriendo. La escasez de metales raros y semiconductores, la pandemia y la falta de previsión de los fabricantes ha generado poco stock de hardware. Al mismo tiempo, los confinamientos han multiplicado la demanda y han dado alas a los mineros de criptomonedas, así como a los especuladores.

¿Cómo solucionar este embrollo? Por desgracia, no existe una solución mágica. Hace falta que todas las partes remen en la misma dirección y cada una aporte su grano de arena.

Tiendas y fabricantes

Para acabar con el cuello de botella de los semiconductores, las fundiciones de chips deben abrir más fábricas. Como hemos visto, ya lo están haciendo, pero es un proceso que llevará meses. No veremos los resultados hasta 2022.

Al mismo tiempo, las tiendas deben evitar vender todo el stock a especuladores y mineros de criptomonedas. Puede que paguen más, pero no son rentables porque luego no gastan en videojuegos, periféricos y otras compras que hacen los jugadores.

Deben establecer reglas como no vender más de 1 o 2 tarjetas por persona; y no sucumbir a la tentación de inflar los precios.

Los usuarios

Los jugadores poco podemos hacer para resolver esto, salvo una cosa: no seguir el juego a los especuladores. No pagar más de su PVP por una tarjeta, incluso aunque nos lo podamos permitir, si sabemos que quien la vende es un especulador.

Es la única forma de acabar con esta lacra.

Gráficas antiminería

De nada sirve que aumente el stock si todo lo que sale a la venta lo compran los mineros de criptomonedas. Para AMD, NVIDIA o las tiendas es una tragedia que el hardware no llegue a los jugadores. La nueva generación no arranca, los juegos nuevos no venden porque la gente no tiene hardware para hacerlos funcionar, y no se venden periféricos ni otro contenido. Las tarjetas de AMD no son muy eficientes para la minería, por eso es NVIDIA la que tiene que espabilar. Y parece que ha comenzado a hacerlo.

Por un lado ha lanzado una nueva gama de tarjetas llamadas CMP HX, que son más baratas y minan mejor que las tarjetas gaming. El objetivo es que los mineros usen éstas y dejen en paz las tarjetas convencionales.

Ha lanzado cuatro tarjetas CMP, que ofrecen un "hash rate" o HX (la medida de potencia del minado de criptomonedas) de entre 30 y 90 HX, con entre 6 y 10 GB de RAM.

> **"La minería de criptomonedas se ha convertido en el gran enemigo del jugador de PC"**

El problema es que, como estamos hablando, su capacidad de fabricación es muy baja y ha producido muy pocas unidades.

La otra medida ha sido introducir cambios en el hardware para que cuando una GPU gaming detecte que se está usando en la minería, automáticamente reduzca el rendimiento en esta tarea. Es lo que se llama Low Hash Rate o LHR. Las primeras tarjetas RTX 3070 y RTX 3080 con LHR ya están a la venta, y NVIDIA ha dicho que a partir de ahora todas serán así.

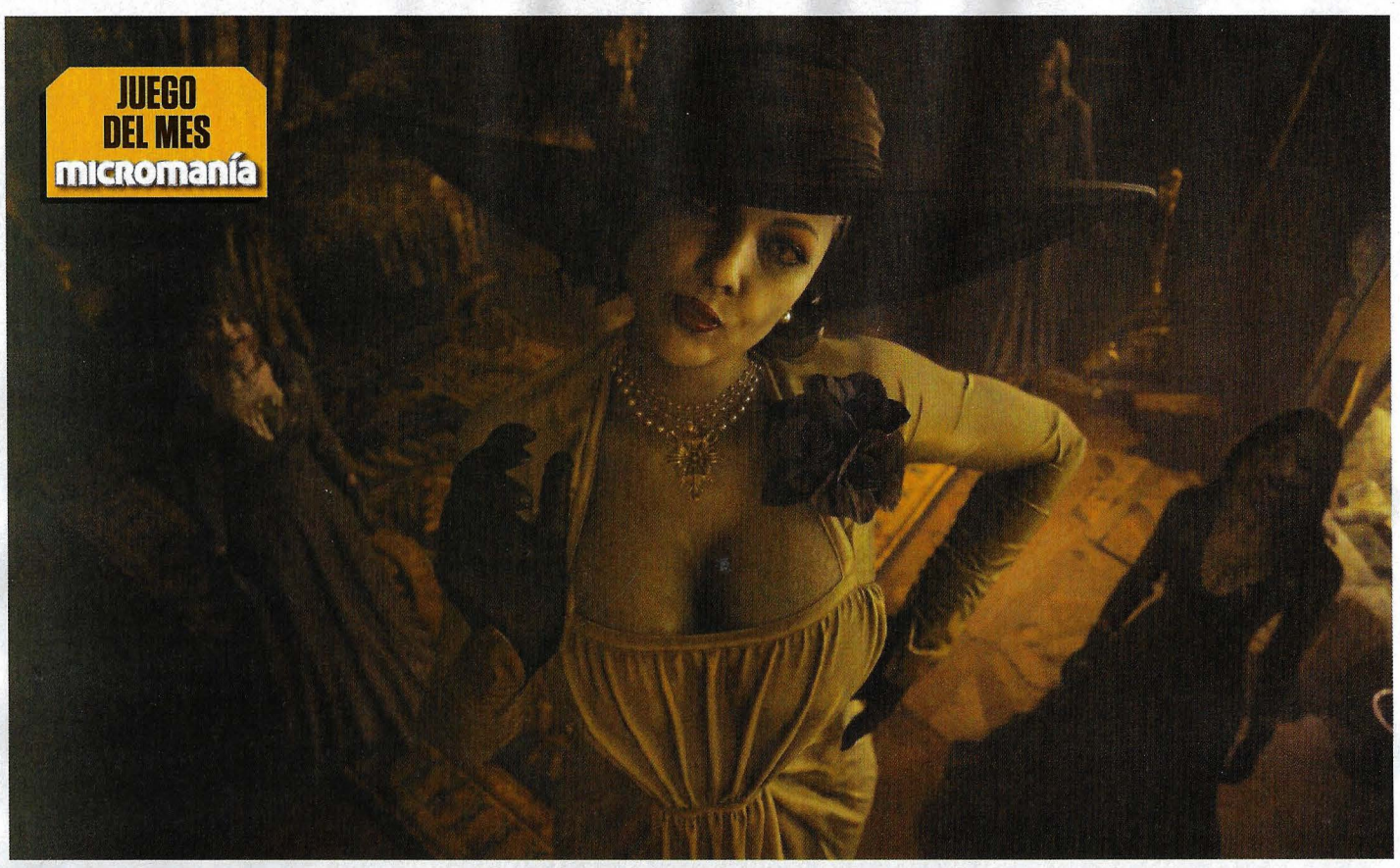
Mientras que una placa NVIDIA GeForce RTX 3080 alcanza un hash rate de 110 HX en minería de la criptomoneda Ethereum, y una RTX 3070 llega a los 60 HX, las versiones LHR se quedan en 50-55 HX y 25-28 HX, respectivamente. Es decir, el rendimiento cae un 50 o 60%, manteniendo el consumo eléctrico, así que minar con ellas deja de ser rentable.

Un año difícil

Aunque las soluciones ya están en marcha, son soluciones a medio y largo plazo. El propio CEO de Cisco e incluso la propia NVIDIA han dicho que la falta de stock se mantendrá durante todo 2021. La normalización del mercado no llegará hasta 2022.

Si tienes que actualizar el PC, lo único que puedes hacer es tener paciencia. Apuntarte a la lista de espera de las tiendas, revisar stock todos los días y, con un poco de suerte, puede que encuentres la ansiada tarjeta gráfica que no esté inflada de precio.

Vivimos tiempos extraños pero parece que, poco a poco, todo va a ir a mejor. ¡Lo estamos deseando!



RESIDENT EVIL VILLAGE

Un delirio de horror gótico y supervivencia

LA REFERENCIA

RESIDENT EVIL 7
La estructura de la trama y la jugabilidad son muy similares, aunque éste es menos lineal.

ALTERNATIVAS

RESIDENT EVIL 3
Nota: 86 **MM 298**

S.W. JEDI FALLEN ORDER
Nota: 89 **MM 294**

El horror nunca desaparece. Tras la experiencia vivida en la granja de los Baker, Ethan Winters, su mujer y su hija buscaban una existencia pacífica. Pero, claro, en el universo de «Resident Evil» eso es impensable. Así que todo comienza de nuevo. Chris Redfield entra en acción, secuestra a la hija de Ethan y Mia y, en un brutal impacto sobre el jugador en el prólogo de «Village», Mia muere. ¿Qué está pasando? La nueva entrega de la saga de Capcom intenta jugar con nuestra percepción durante las primeras horas de juego de «Resident Evil Village», que nos traslada de la ciencia de Umbrella a una ambientación de horror gótico, aldea maldita y criaturas sobrenaturales –vampiros, licántropos, brujas– incluidas.

Acción para disfrutar

En esta saga nada es lo que parece, y en la trama más delirante y loca de todas las entregas –reconozcámoslo, todo está cogido por los pelos para justificar el vínculo con Umbrella en la parte final–, «Village» da un giro a la acción, la inmersión y el disfrute más surrealista de todo «Resident Evil». El desafío rebaja notablemente la dificultad y apuesta por una progresión lineal, aunque calcando la estructura de «Resident 7» –cuatro grandes enemigos, cuatro grandes áreas–. Pero todo está enfoca-

"Pásatelo en grande con un desafío de acción y horror gótico, y la trama más loca de la saga"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.residentevil.com/village/es/*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 2
- **Tipos de armas:** pistolas, escopetas, semiautomáticas, granadas, minas, cuchillo
- **Mejoras de arma:** de 2 a 6 niveles
- **Puzles de laberinto:** 4
- **Tesoros secretos:** 8
- **Enemigos finales:** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

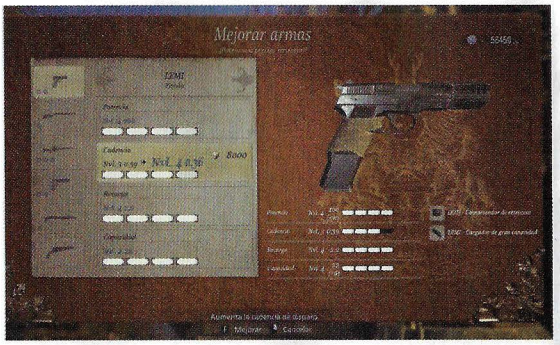
- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 7500, AMD Ryzen 3 1200
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1050Ti, Radeon RX 560
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

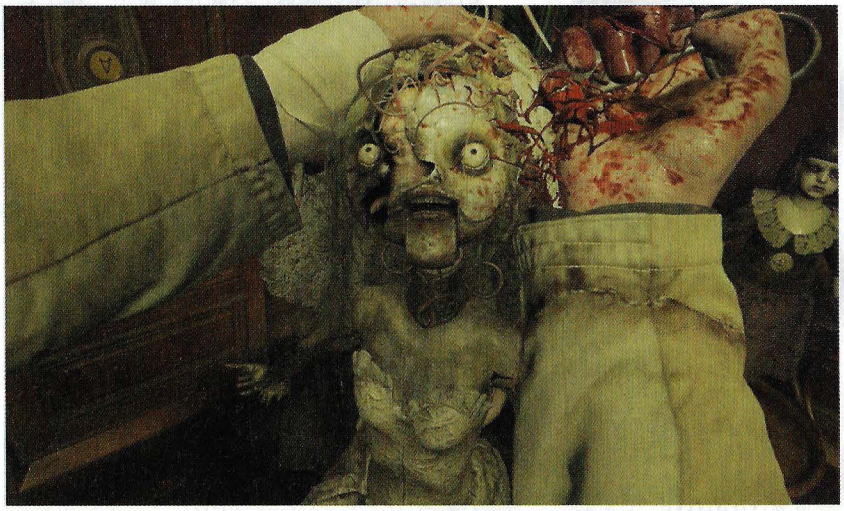


¡Mejora tu equipo hasta hartarte! Gracias al Duque podremos mejorar la potencia de nuestras armas hasta donde queramos.

Son bellas y letales. Las tres hijas de Lady Dimitrescu tienen una naturaleza especial. Y la misma debilidad. ¡Aprovéchala!

No, no todo se limita a la aldea. El mapa global de «Village» es más amplio de lo que parece, aunque resulta demasiado lineal.

¿Es posible? ¿Licántropos? ¿Maldiciones? ¡Bienvenido a la aldea maldita! «Resident Evil» gira hacia el horror gótico en un desafío de trama delirante que apuesta claramente por la acción.



¡Muere de una vez, maldito bicho! Algunos grandes enemigos son tan peculiares como Angie, la espeluznante muñeca viviente de Donna, la ventrilocua. Aunque su vínculo es muy estrecho.

do, en el fondo, a disfrutar. A disfrutar del espectáculo visual, del diseño de escenarios, de la dirección artística, de la accesibilidad, de los puzles sencillos aunque ingeniosos. A disfrutar del horror.

Pásalo bien y asústate

Bueno, asústate lo justo. Un puñado de sustos, en realidad. Lo importante de «Village» es que es, quizá, el menos «Resident» de toda la saga. Para lo bueno y para lo malo. Es inmersivo como no imaginas. Es divertido y la ambientación es, ¡buf!, sensacional. Pero es facilón. En dificultad normal te dura entre 9 y 10 horas, como mucho. En todo ese tiempo ves venir el desarrollo de la trama a kilómetros. Aunque de vez en cuando te sorprende con un enemigo desafiante, la posibilidad del desarrollo de tu equipo como no te esperabas o alguna sorpresa que el Duque te da –el personaje más desconcertante–, al aparecer donde menos lo esperas. Pero lo disfrutas a cada momento.

Disfrutas del diseño de personajes –Dimitrescu, Moreau, Donna y Heisenberg son típicos, sí, pero fascinantes–, de los escenarios, de la dirección artística sublime... De lo bien que te lo pasas entre susto y susto, y de que avanzar no es un suplicio, como habitualmente.

Insistimos: «Village» es el menos «Resident Evil» de toda la saga, pero pese a ser un juego diferente, es muy bueno. Eso sí, pese al desbloqueo de "Mercenarios" al acabarlo y de la dificultad "Aldea de Sombras", no volverás a él tras mucho tiempo. Es así. Lineal, previsible y estupendo. Pese a su final abierto y al epílogo que lo rompe todo, es muy disfrutable. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Descubre el horror de la aldea maldita y rescata a tu hija. Sumérgete en un desafío de acción, en la nueva entrega de la mítica saga, con un notable giro en la ambientación gótica visual y narrativa.

LO QUE NOS GUSTA

- Impresionante en el apartado visual. Detalle gráfico y dirección artística son absolutamente magistrales.
- El giro hacia la ambientación de horror gótico.
- Muy jugable y accesible. Gran apuesta por la acción.
- Gran optimización del RE Engine sobre «Resident 7».
- Estupendo (aunque algo sobreactuado) doblaje.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Progresión y estructura similar a la entrega anterior.
- Las limitaciones en la interacción con el entorno.
- La notable rebaja en la dificultad del desafío.
- Tremendamente lineal. Al acabarlo, no invita a volver.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El menos «Resident Evil» de toda la saga es, también, la aventura más espectacular en lo visual y más inmersiva en la acción. Un espectáculo gráfico sin igual, aunque con limitaciones en la interacción. La acción domina sobre todo lo demás en una aventura cuya trama es un delirio total. Es un juego estupendo, sí... pero esperábamos más, la verdad.

LA NOTA 89

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 86 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84

NIER REPLICANT VER.1.22474487139...

De nuevo, contra las Sombras

LA REFERENCIA

FINAL FANTASY XV W.E.
De nuevo, los combates se convierten en uno de los pilares del diseño del JDR.

ALTERNATIVAS

SHIN MEGAMI TENSEI III...
Nota: 75 **MM 309**

NI NO KUNI II EL RENACER...
Nota: 89 **MM 276**

Hace ya casi un lustro –¡cómo pasa el tiempo!–, «NieR: Automata» descubrió a los jugadores de PC el mundo fantástico y algo grotesco de Yoko Taro. Ahora, aprovechando el tirón de los "remakes" en la industria, llega «NieR: Replicant» como versión actualizada del original de 2010 que dio origen a este peculiar universo futurista que combina acción, magia, tecnología y mundos postapocalípticos con ese encanto que los nipones le suelen dar al rol. Un título que muchos jugadores descubrirán y otros recordarán con nostalgia y alegría.

La historia de «NieR: Replicant» da muchas respuestas a información que en «NieR: Automata» parecía no tener mucho sentido. La trama nos pone en la piel de un joven de una tranquila aldea que busca una solución para la enfermedad de su hermana, Yonah. Ello le lleva a realizar tareas de todo tipo para los habitantes de la aldea, mientras la mantiene a salvo de peligros como bestias salvajes y las místicas Sombras, criaturas que parecen tener un ansia por atacar a los humanos, que no se sabe de donde viene.

Apocalipsis y magia

«NieR: Replicant» es, ante todo, un juego de acción, combinada con toques de rol. Y muy japo. Con ello, nos encontramos con un uni-

"Sumérgete en un JDR lleno de acción, combates, personajes fascinantes y magia, a lo japo"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción/Rol/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés/Japonés (voces)
- **Estudio/compañía:** Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **DVD:** Descarga **PVP rec.:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *nier.square-enix-games.com/es*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 1
- **Personajes de grupo:** 3
- **Magia/Habiidades:** 10
- **Tipos de arma:** Espadas a una mano, a dos manos, Lanzas.
- **Palabras:** Armas, magia, artes marciales.
- **Escenarios:** 9
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

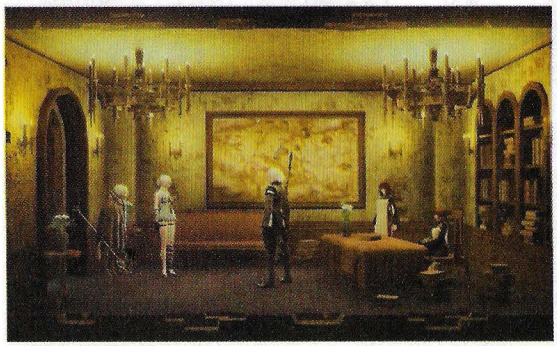
LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Intel Core i5 6400, AMD Ryzen 3 1300X
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 26 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 960, Radeon R9 270X
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

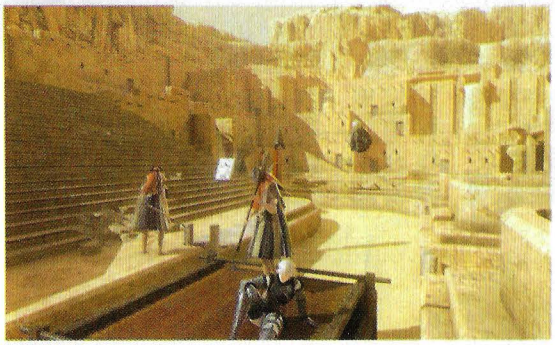
MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

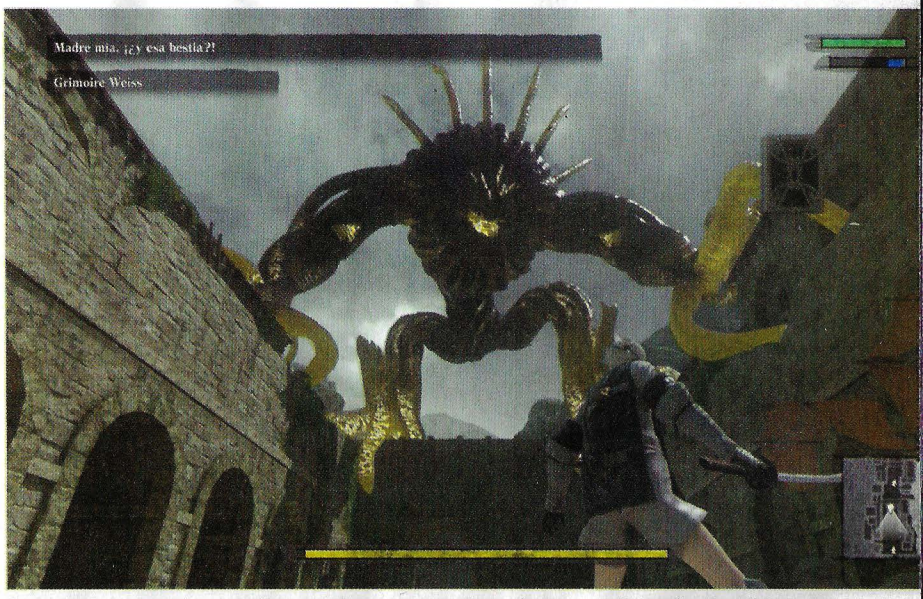
Los grandes enemigos no son especialmente complicados. Solo has de tener reflejos, estar atento a las rutinas y poco más.



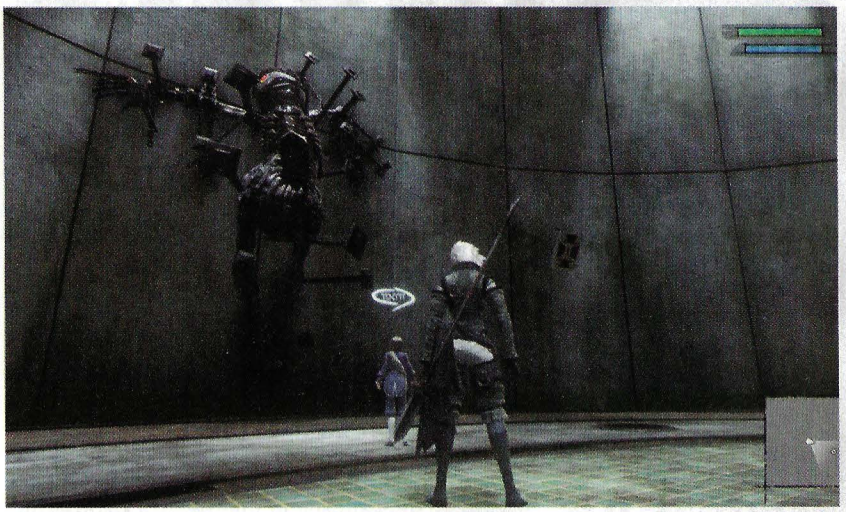
El diseño visual de la aventura juega con las perspectivas de cámara continuamente. Si no la conocías, puede sorprenderte.



Los habitantes del desierto se rigen por unas normas casi infinitas y algo delirantes. Lo de la máscara es casi lo de menos.



La humanidad cayó hace milenios. El nuevo mundo está amenazado por las Sombras. ¿Qué son? ¿Por qué intentan atacar a los supervivientes humanos? Acción y rol, con toques místicos.



El joven Emil está a punto de descubrir uno de los grandes enigmas de la trama. A partir de aquí, todo queda más claro, tanto sobre el pasado, como la manera en que afecta al futuro.

verso algo surrealista, personajes y enemigos de diseños fascinantes, grandes combates contra jefes no menos grandes, escenarios en los que la magia y la tecnología se mezclan, y una historia que combina temas profundos con un toque sentimentaloide nada desdeñable. Eso que nuestros amados japos hacen tan bien, en suma.

La acción es frenética. Intensa hasta niveles como solo los japoneses saben diseñar. Los combates son divertidos, sobre todo contra los grandes jefes, pero accesibles. Y la progresión del personaje y las habilidades ofrece una curva estupenda y un gran equilibrio.

Lo malo es que «Replicant» tarda mucho, demasiado en arrancar. De hecho, la primera mitad del juego –hasta el salto de edad del protagonista–, apenas tiene interés, salvo en momentos puntuales. Pero luego hay otros sensacionales. Eso sí, combinados con misiones secundarias ramplonas a más no poder.

Ese desequilibrio continuo es lo peor de «Replicant», y eso que algunos momentos son geniales. Como esas minimisiones basadas en textos –tal cuál– o la propia esencia de algunos secundarios, como Kainé, sobre todo, y Emil, en menos medida.

La trama no es nada del otro mundo, hay que decirlo, abunda –también por ser un "remake"– en muchos lugares comunes de los futuros distópicos, pero es un juego que se disfruta. Da la sensación de que le falta contenido: escenarios, personajes, misiones con más enjundia... y a veces se hace reiterativo. Si fuera algo más barato sería estupendo. Pero, aun así, es un juego a recomendar. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Salva a la humanidad del futuro de la amenaza de las Sombras. Vive una aventura de acción y rol, ambientada en un futuro en que la humanidad ha caído y una amenaza mistica intenta acabar con todo.

LO QUE NOS GUSTA

- La acción es frenética, intensa. Los combates son de lo mejor del diseño de acción. La exploración es peor.
- El diseño de los enemigos y de los personajes clave.
- La banda sonora es sensacional, pese a ese estilo "pop" facilón que destilan muchas de las canciones.
- Los cambios de cámara y las distintas perspectivas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La historia es bastante mediocre y las misiones secundarias de recadero total. Simples y aburridas.
- Tarda mucho -¡mucho!- en despegar.
- Otro juego sin doblaje en español. Es lo que hay.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

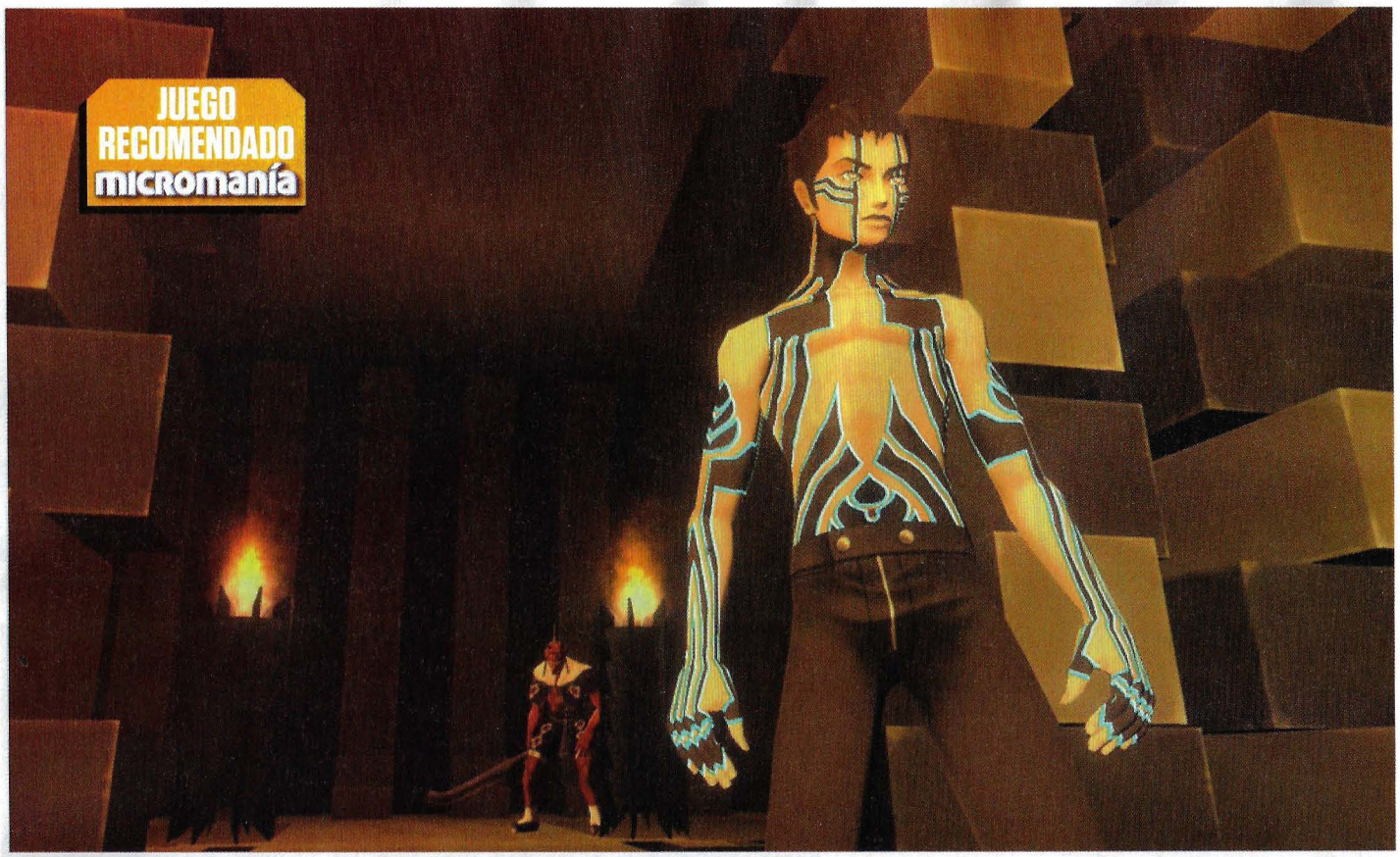
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El "remake" de «Nier» nos ofrece un interesante desafío de acción y rol aprovechando el tirón de «NieR: Automata», pero da una de cal y otra de arena. La gran ambientación, los divertidos combates y la combinación de magia y armas se compensan con una historia mediocre y misiones secundarias ramplonas. Divertido, pero muy caro para lo que ofrece.

LA NOTA 79

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 70 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 80



SHIN MEGAMI TENSEI III NOCTURNE HD REMASTER

¡Los demonios han llegado al mundo!

LA REFERENCIA

FINAL FANTASY XV W.E.
Los combates en grupo también son la clave en el juego de Square Enix.

ALTERNATIVAS

NIER REPLICANT VER...
Nota: 79 **MM 309**

NI NO KUNI II EL RENACER...
Nota: 89 **MM 276**

El apocalipsis, lo que tiene, es que no avisa. Llega así, de forma inesperada y nos puede coger por sorpresa. ¿Es posible estar preparado para un evento semejante? Pues la verdad es que no. Que se lo pregunten al protagonista del juego de Atlus y a sus dos amigos. De estar listos para ir al instituto en Tokio, de repente se ven rodeados por demonios, semidioses, almas en pena y grotescas criaturas. Pero lo curioso es que la existencia no ha llegado a su fin. Lo que ha ocurrido es algo que acabas conociendo como la Concepción, que ha sumido al mundo en el caos, ha convertido a Tokio es una esfera y modificado por completo su estructura urbana, pero respetando los edificios, hasta cierto punto. Eso sí, no se sabe muy bien la razón, pero has sobrevivido al desastre. Aunque convertido en semidemonio.

¿Ángel o demonio?

Esta remasterización de un clásico JRPG dePS2, llega a PC con un lavado de cara gráfico –aunque demasiado retro (léase simple), para nuestro gusto–, novedades en las mecánicas de juego y el desarrollo de los combates por turnos, y una historia más profunda de lo que parece, con buenos personajes, excelente desarrollo y progresión de las habilidades y poderes del protagonista y, pese a que la sensación general es de que se podía

"Sumérgete en un Tokio convertido en reino de demonios y usa tus poderes para salvarlo"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Rol/Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** ATLUS/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP recomendado:** 49.99€ (69.99€ Deluxe Edition)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *atlus.com/smt3*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Características básicas:** 5 (Fuerza, Magia, Vitalidad, Agilidad y Suerte)
- **Personajes en grupo:** 4
- **Magatama:** 25
- **Fusión de demonios:** combinaciones de 2 o 3
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

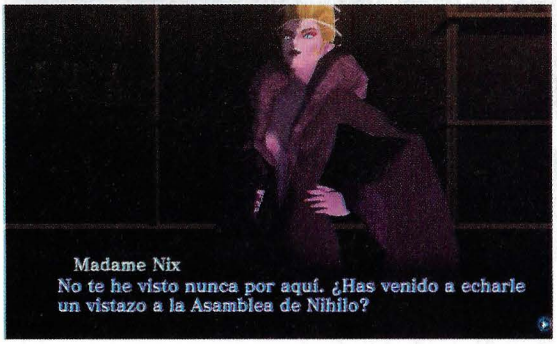
- **CPU:** Core 2 Duo E8400, AMD Phenom II X2 545
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450, Radeon HD 5750, Intel HD Graphics 530
- **Conexión:** Banda ancha
- **S.O.:** Windows 8.1 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

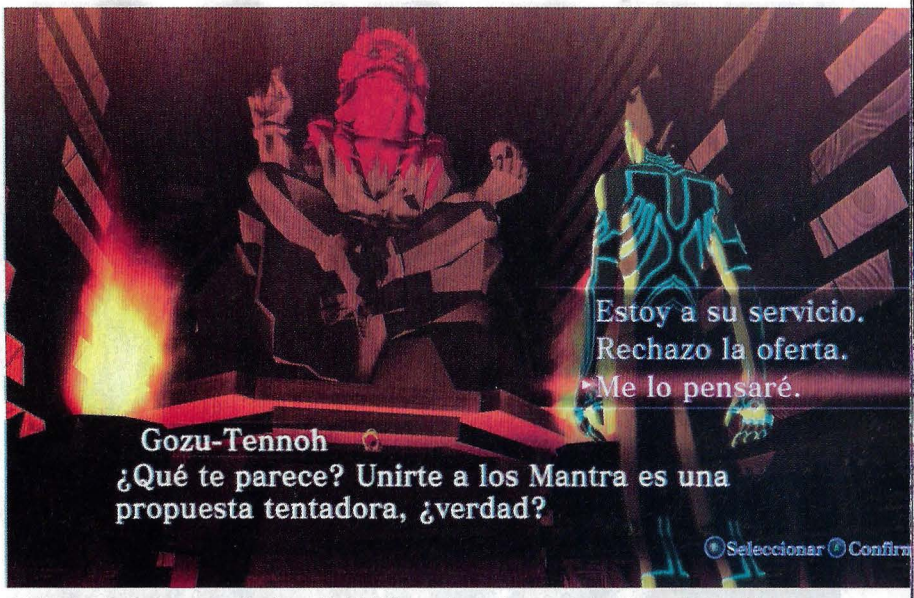
- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

Los Magatama son la clave de nuestro poder. Descubrirlos y combinarlos a nuestro aire cambia la experiencia del combate.

La exploración del mapa ofrece un diseño minimalista, para recorrer los barrios de la ciudad y sus puntos calientes.



Una galería de personajes fascinante. El elenco de la historia es algo único, con demonios, semidioses y criaturas grotescas.



¡Se ha desatado un apocalipsis en Tokio! El mundo es ahora un reino demoníaco y el joven protagonista de la historia ha desarrollo poderes diabólicos. ¿Listo para un JRPG clásico renovado?

Los combates por turnos, con ciertas peculiaridades son una de las claves del diseño del juego. Pero, además de luchar, podemos convencer a los enemigos de unirse a nosotros.

haber ido bastante más lejos, ofrece un desafío y una aventura realmente divertidos y que te atrapan casi sin darte cuenta.

En el juego, tenemos que explorar el Tokio postapocalíptico, convertido en un mundo esférico, encontrando a curiosos personajes, dioses y demonios, y combatiendo múltiples enemigos. Lo curioso es que este mundo tan infernal es también muy humano en algunas características, como los deseos y ambiciones de estos seres diabólicos, o la inclusión de mercaderes y sanadores. También podemos reclutar enemigos y fusionarlos, para crear nuevos seres de poderes impredecibles, que darán un empuje a nuestro grupo de personajes en los combates.

También está en nuestra mano desarrollar la trama hacia distintos caminos según las elecciones que hagamos. Podemos llevar este nuevo mundo a una salvación o un destino mucho más oscuro, dependiendo de alianzas y traiciones que llevemos a cabo.

«Shin Megami Tensei III HD Nocturne Remaster» es un JDR atípico, bastante único y muy absorbente.

Ya decimos que en distintos apartados, y dado que estamos ante un juego con casi 20 años, Atlus podría haber ido algo más allá en la remasterización, pero es muy de agradecer la estupenda traducción al español –aunque no de las voces– y las modificaciones en las mecánicas de juego.

Algunos puntos negativos, como una gestión de menús algo confusa, la inclusión de ciertos DLCs o la nueva dificultad Piadosa solo en la Edición Deluxe –a un precio exagerado– le resta puntos, pero es un JRPG muy interesante. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Desata tus poderes demoníacos y decide el futuro del mundo. Viva una aventura de rol en la que tus decisiones y poderes podrán cambiar el futuro de Tokio, en una guerra entre dioses y demonios.

LO QUE NOS GUSTA

- La profundidad de algunos conceptos de la trama.
- El desarrollo y progresión del personaje y las posibilidades de personalización de los poderes.
- La gestión de los combates y la opción de reclutar.
- La posibilidad de fusionar demonios.
- El elenco de personajes en la trama. Peculiar y único.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El precio es una pasada. Más para la Edición deluxe.
- Que las voces no estén en español.
- El estilo visual se nota demasiado desfasado.
- Algo confuso en la gestión de los menús.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

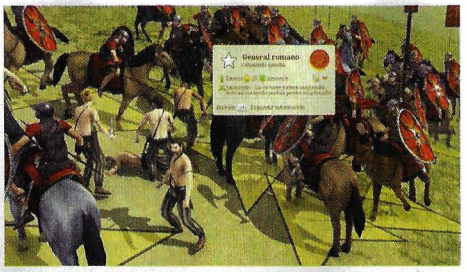
MODO INDIVIDUAL

Un JRPG clásico de PS2 que, casi 20 años después, vuelve con una remasterización que deja algo que desear a nivel técnico, con un estilo demasiado retro, pero es una gran aventura. Una exploración simple se compensa con un desarrollo complejo. Buenos combates, divertidos, una historia muy interesante y una traducción al español estupenda.

LA NOTA 75

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 77

«Total War» se suma a la fiebre de las remasterizaciones con una puesta al día estupenda de «Rome». Las renovación va más allá de lo visual, con la inclusión de los DLC, más facciones jugables y mecánicas mejoradas.



Esas míticas escenas de caos en la batalla, tan conocidas de la saga, son ahora mucho más vistosas.

Recordamos la primera vez que vimos elefantes en el juego original. Ahora tienen mejor aspecto.

TOTAL WAR: ROME REMASTERED

¡Roma no se hizo en un solo «Total War»!

ALTERNATIVAS

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS
Nota: 86 **MM 288**

TOTAL WAR: WARHAMMER II
Nota: 90 **MM 269**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Feral/ Creative Assembly/SEGA
- **Distribuidor:** SEGA
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 29.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *store.romeremastered.totalwar.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Intel Core i3, AMD FX 4000
- **RAM:** 6 GB
- **Disco duro:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 600, AMD HD 7000, Intel UHD 620
- **S.O.:** Windows 10 64 bit (v. 1809)

Si hay un juego que marcó un punto de inflexión tremendo en la saga «Total War», ese fue «Rome». Cuando el juego original apareció en 2004 dio un vuelco a la saga pasando todo el diseño visual y de acción, en las batallas y en el mapa táctico, a las tres dimensiones. Algo que iba más allá de lo meramente estético –sobre todo en el mapa–, pues ofrecía una mayor inmersión, detalle de objetivos, interacción y, claro, realismo gráfico –para lo que, a la sazón, había en el género, evidentemente.

Que Creative Assembly haya elegido «Rome» como la entrega para pasar por una remasterización no es, pues, una elección menor. Y la verdad es que el resultado en prácticamente todo –luego aclararemos esto– es estupendo. El apartado visual está al nivel que se podía esperar. Además, existe la opción de descargar un pack de gráficos mejorados, que incluye soporte 4K con una calidad mucho mayor.

En cuanto a contenidos, esta versión remasterizada incluye el juego original y sus dos DLC, lo que garantiza horas y horas de diversión, gestión, diplomacia y batallas. Y, además, se notan enormemente las mejoras en accesibilidad, mecánicas y hasta un buen número de facciones nuevas, que eleva a 38 el numero total de facciones jugables. Y, también, totalmente localizado al español. Algo muy, muy de agradecer en un juego de esta profundidad y posibilidades.

¿La mejor Roma?

Siendo, como es, una remasterización excelente de uno de los mejores juegos de la saga, «Total War: Rome Remastered» tiene, sin embargo, un punto flaco que, en muchas ocasiones, se hace bastante evidente, y es que la IA de vez en cuando da algunos patinazos considerables. Mejora sobre el original, es cierto, pero no tanto como cabría esperar. Asimismo, los movimientos de tropas sobre el campo de batalla a veces muestran alguna inconsistencia con las órdenes dadas. Nada grave que afecte al combate, pero que te obliga a estar atento, por si las moscas. En suma, las mejoras y virtudes superan a los defectos de «Rome Remastered», así que, sí, se puede decir que esta es la mejor Roma que quisimos ver en 2004. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

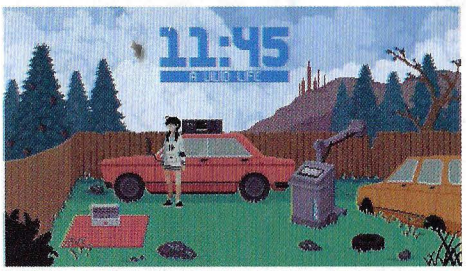
No es una remasterización óptima del clásico de Creative Assmbly, pero se nota el empeño puesto en mejorar en múltiples detalles, contenido, mecánicas y jugabilidad. Y a un gran precio.

LA NOTA 79

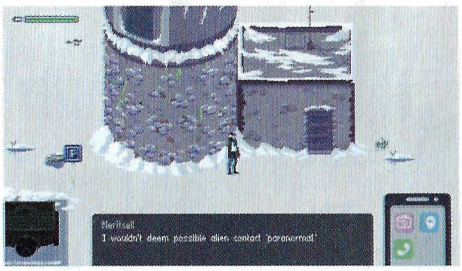
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 54 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 75

¿Cómo andas de empatía, amigo? «Essays on Empathy» no es un juego común. Se trata de una colección de 10 minijuegos en los que Deconstructeam plasma su filosofía y evolución como estudio de desarrollo indie.

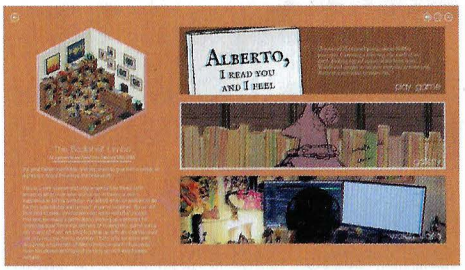
Los chantajes emocionales, el "amor", la dependencia... Todo ello puede reflejarse en un juego.



Sí, hasta los píxeles provocan reacciones físicas. Lo que rodea a «11:45: A Vivid Life» es muy "orgánico".



¿Te creería alguien si vieras un ovni? El estudio experimenta con las emociones de forma única.



Algo tan simple como regalar un libro puede tener detrás muchas motivaciones y objetivos. ¿A que sí?

ESSAYS ON EMPATHY

Sí, me interesa tu historia. ¡Cuéntame más!

ALTERNATIVAS

GODS WILL BE WATCHING
No comentado en MM

THE RED STRINGS CLUB
Nota: 82 **MM 274**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura/Rol/Varios
- **Idioma:** Español e Inglés (textos)
- **Estudio/compañía:** Deconstructeam
- **Distribuidor:** Devolver Digital
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 11.49 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *essaysonempathy.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium D 915, Athlon 64 4000+
- **RAM:** 1 GB
- **Disco Duro:** 1 GB
- **Sistema Operativo:** Windows 7/8.1/10 64 bit

Encontrar la inspiración para desarrollar un videojuego es tan importante como decidir sus detalles, pequeños y grandes: la historia, las motivaciones de los personajes, la ambientación que se le va a dar, el desarrollo de su narrtiva... Pero todo ello no llega por arte de magia. Como decía Edison, el éxito es un 10% de inspiración y un 90% de transpiración. Vamos, que si te visitan las musas, mejor que te pillen trabajando. Y con «Essays on Empathy» Deconstructeam, uno de nuestros estudios indie favoritos en España, demuestra lo mucho que han venido trabajando durante la última década.

«Essays on Empathy» no es un juego. O no un juego al uso. Es una recopilación de proyectos, prototipos y juegos diseñados en eventos de desarrollo de los que algunos, con posterioridad, han devenido en juegos conocidos. Y con sus virtudes y defectos, con su menor o mayor extensión, son todos formidables. Demuestran la filosofía del estudio y su preocupación por la narrativa, las historias en las que los personajes se sienten vivos, y en muchos se reconoce el germen de sus juegos comerciales.

Experimentos, aventuras y más

«Essays on Empathy» nos permite reconocer al Brandeis de «The Red Strings Club», por ejemplo, junto a otros personajes que no han llegado a figurar en títulos comerciales. Pero lo importante en esta colección no es tanto el juego en sí, como ver los métodos de trabajo de Deconstructeam, las anécdotas relacionadas con el desarrollo de todos esos prototipos, vídeos en los que los miembros del equipo narran sus peripecias, dudas e ideas y la manera de afrontar un proyecto, así como los puntos donde un estudio –más uno pequeño, como es el caso– puede encontrar la clave para conseguir un éxito.

«Essays on Empathy» no gustará a todos. Esto es así. No es una aventura. No es un juego de acción. Sus diez historias son eclécticas. Algunas están en castellano y otras en inglés. Pero es un producto sensacional y que aquellos que estén interesados en saber cómo trabaja un estudio indie encontrarán fascinante de verdad. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Deconstructeam plasma en diez minijuegos su filosofía de diseño y su evolución como estudio, en una recopilación de sus trabajos a lo largo de los años, con proyectos y prototipos fascinantes.

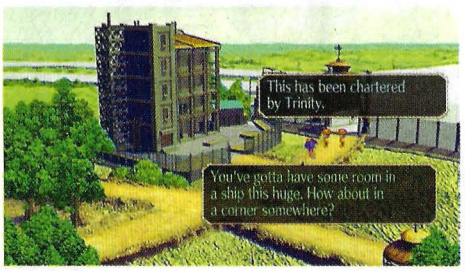
LA NOTA 81

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 90 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 79

¡Elige a tu héroe y lánzate a la aventura del clásico JRPG, renacido 20 años después! Descubre -o redescubre- un clásico del rol, que regresa remasterizado, con mejores técnicas y más contenidos.

Los encuentros inesperados -y automáticos- con enemigos son uno de los pilares de la exploración.

La magia es un elemento fundamental en las historias de todos los personajes del juego.



Se echa de menos la traducción al español, y los únicos idiomas disponibles son inglés y japonés.

Los combates siempre se desarrollan por turnos aunque una de sus claves es la sinergia entre ataques.

SAGA FRONTIER REMASTERED

Redescubre el JRPG más clásico

ALTERNATIVAS

NIER: REPLICANT VER.1.22...
Nota: 79 **MM 309**

COD BLACK OPS IIII
Nota: 85 **MM 281**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Rol/Aventura
- **Idioma:** Inglés y Japonés (textos)
- **Estudio/compañía:** Bullets/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 24.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.jp.square-enix.com/saga_frontier*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core a 1.60 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** Intel HD Graphics 4000
- **S.O.:** Windows 8.1 64 bit

Hace ya más de 20 años Square Enix se atrevió a experimentar en el universo del rol japonés. «SaGa Frontier» cambió, en cierto modo, las reglas, ofreciendo no uno, sino múltiples protagonistas. Cada uno de ellos tenía una historia propia, que comenzaba y se desarrollaba de forma independiente. Cada personaje, además, tenía sus habilidades únicas, encontraba en su camino a secundarios que se le unirían y otros a los que combatiría. Pero, en un momento determinado, estas historias, y todos estos protagonistas, veían sus caminos cruzados, de un modo u otro.

Las posibilidades que el juego abría eran inéditas y pronto creó escuela. Pero su propia saga evolucionó por otros derroteros. Sin embargo, la huella que dejó fue profunda. Tanto que, ahora, la compañía ha decidido subirse al tren –una más– de las remasterizaciones y ha lanzado una versión que recupera todo lo bueno del original, lo mejora técnica y visualmente y añade contenidos extra que se sumaron más tarde al juego inicial. Y ya puedes revivirlo o descubrirlo en tu PC.

Aventura incompleta

Lo que Square Enix ha hecho con «SaGa Frontier Remastered» se podría definir como un trabajo incompleto. Sí, se añaden contenidos –y un personaje, que llegó después– al original. Sí, se ha trabajado sobre todo el apartado gráfico. Sí, la jugabilidad es mejor ahora. Pero no todo está al nivel que se podía esperar.

El respeto al diseño artístico 2D del juego original motiva que el apartado gráfico se vea desfasado. Más cuando aquellas perspectivas algo confusas de hace más de dos décadas en los juegos que, por cuestiones técnicas no podían ofrecer otra representación visual mejor, se repiten sin mejora. Algo más de trabajo a fondo habría venido bien. Así como la propia resolución de los fondos bitmap.

Pero, sobre todo, lo que resulta imperdonable es que solo esté disponible en inglés y japonés. Si eres un purista nostálgico, quizá hasta lo agradezcas, pero si quieres llegar a una nueva y amplia generación de jugadores, no parece la mejor idea. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

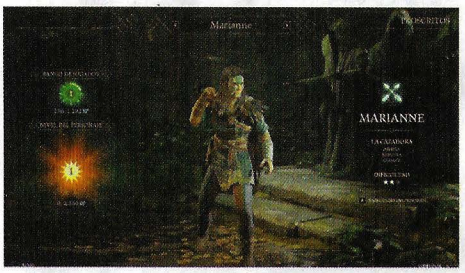
Un estupendo JRPG que, pese a su lavado de cara, sigue ofreciendo un aspecto demasiado retro. El contenido es estupendo y la aventura desafiante. Una pena la ausencia de traducción al español.

LA NOTA 69

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 77

¿Era Robin Hood una sola persona? ¿Su leyenda es algo más que eso? «Hood: Outlaws & Legends» da forma al mito como un juego de acción táctica multijugador, con buenas ideas, pero pobre puesta en práctica.

Los primeros pasos en «Hood» nos muestran las habilidades básicas de cada uno de los personajes.



La coordinación y el apoyo entre los miembros del equipo es una de las claves para la victoria.

HOOD: OUTLAWS & LEGENDS

La personalidad múltiple de Robin Hood

ALTERNATIVAS

FOR HONOR
Nota: 65 **MM 264**

FORTNITE
No comentado en MM

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción táctica multijugador
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Sumo Digital/Focus Home
- **Distribuidor:** Focus Home
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 29.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *hood-game.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3570K, FX 6300 X6
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 17 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 7870, GeForce GTX 660
- **S.O.:** Windows 10 64 bit

No está claro si existió alguna vez Robin Hood, pero más allá de la leyenda, Sumo Digital plantea una muy intrigante cuestión sobre la misma: ¿era una sola persona o un grupo que asumía esa personalidad para dar sus golpes en la Inglaterra medieval? A partir de ahí, el proyecto de «Hood» se empieza a levantar con la base de un juego de acción táctica multijugador, lo que parece, y es, una idea realmente estupenda.

«Hood: Outlaws & Legends» toma cuatro personajes básicos, definidos por clase y con nombre propio: Robin, el arquero, es preciso y sigiloso. Marianne, la furtiva, es una sombra que roba y asesina en silencio; Token es un forzudo, hábil con su mangual, y John es una mole que, con su martillo, puede machacar a cualquier enemigo. Pero todos han de coordinarse, planificar una estrategia para cumplir sus objetivos y apoyarse mutuamente. Una serie de órdenes y peticiones, ya sea de viva voz o por menús, pone en marcha el equipo. Porque toda la acción es en equipo. «Hood» es exclusivamente multijugador, con la cooperación entre los cuatro miembros del equipo, enfrentado a otro que compiten por conseguir antes que el rival los objetivos de una misión o, directamente, enfrentarse entre sí para quitarse de en medio.

Muchos y pequeños

Sumo Digital apuesta en el diseño de «Hood» por un estilo con mucho sigilo y algo de acción. Lo malo es que el diseño de las misiones y los mapas demuestra que muchos equipos no necesitan del primero para el triunfo. Es muy fácil encontrarte con equipos que compiten casi como en un juego de acción bélica y, contra todo pronóstico –teórico–, os dan la del pulpo a ti y tus amigos. O múltiples y pequeños defectos –llamarlos bugs quizá sería excesivo, pero también los hay– cuya suma hace que gran parte del diseño se derrumbe.

Pero el gran defecto de «Hood» es que tiene un matchmaking nefasto, tanto a la hora de formar equipos compactos –con jugadores de niveles muy diferentes– como de enfrentar a tu grupo contra otro de un nivel muy inferior o exageradamente superior. Eso sí, a partir de aquí, solo puede mejorar. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Las buenas ideas que «Hood» tiene en su diseño se hunden por una puesta en práctica que suma múltiples pequeños defectos y un matchmaking nefasto, Esperemos que mejore con el tiempo.

LA NOTA 61

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 50** METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 64**

GAME

Consigue en GAME los
¡DISFRUTA DEL M

AURICULARES WIRELESS
LOGITECH PRO X

GAME te trae la tecnología Lightspeed de Logitech en su modelo inalámbrico Pro X. Ten la conexión más fiable con hasta 20 horas de funcionamiento, con audio envolvente 7.1 perfecto.

CARACTERÍSTICAS

- Driver: malla híbrida PRO-G 50 mm
- Imán: neodimio
- Respuesta de frecuencia: 20 Hz/20 KHz
- Impedancia: 32 ohmios
- Sensibilidad: 91,7 dB SPL a 1 mW y 1 cm
- Horquilla: Aluminio
- Diadema: acero
- Almohadillas para la cabeza y los oídos: cuero sintético de espuma viscoelástica
- Almohadillas adicionales para los oídos: paño de espuma viscoelástica
- Patrón de captación de micrófono: cardioide (unidireccional)
- Tipo: condensador electret
- Tamaño: 6 mm
- Respuesta de frecuencia: 100 Hz-10 KHz

208'55 € P.V.P OFICIAL

AURICULARES WIRELESS
LOGITECH G935 LIGHTSYNC WIRELESS 7.1 RGB

¿Quieres alucinar con el sonido DTS Headphone:X 2.0? Pues con estos auriculares de Logitech, GAME te da la oportunidad. Nunca has oído nada parecido, gracias a sus transductores Pro-G de 50 mm. ¡Alucinante!

195'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- Sistema Operativo Windows soportado: Sí
- Compatible con Mac: Sí
- Sistema Operativo MAC soportado: Sí
- Tecnología de conectividad: Inalámbrico y alámbrico
- Conexión USB: Sí
- Conector de 6.5 mm: No
- Conector USB: MicroUSB
- Conectividad por RF (radiofrecuencia): Sí
- Frecuencia de banda: 2.4 GHz
- Alcance inalámbrico: 20 m
- Longitud de cable: 1,5 m
- Interfaz de receptor inalámbrico: USB
- Ancho: 195 mm
- Profundidad: 87 mm
- Altura: 188 mm
- Peso: 379 g

AURICULARES WIRELESS
LOGITECH G733 LIGHTSPEED WIRELESS RGB

Deja que los G733 de Logitech te acaricien con su sonido de primera y su increíble comodidad de uso. Disfruta también de su diseño único y distintivo. Ultraligeros, con batería de larga duración y estilazo total.

155'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- Tipo de control: Botones, Giratorio
- Retroiluminación: Sí
- Color de luz de fondo: Rojo/Verde/Azul
- Conector de 3,5 mm: No
- Conexión USB: No
- Bluetooth: No
- Alcance inalámbrico: 20 m
- Audífonos: Supraaural
- Frecuencia de auricular: 20/20000 Hz
- Obstrucción: 39 Ohm
- Sensibilidad de auricular: 87.5 dB
- Tipo de micrófono: Boom
- Frecuencia de micrófono: 100/10000 Hz
- Micrófono: Unidireccional/Cardioide
- Micrófono extraíble: Sí
- Batería: Sí, integrada
- Autonomía: 29 h
- Fuente de carga: USB

AURICULARES WIRELESS
CORSAIR HS70 PRO WIRELESS CARBON

La conocida calidad del audio de los auriculares HS70 Pro de Corsair, solo es comparable a su comodidad y accesibilidad. Una experiencia que disfrutarás gracias a GAME.

109'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- Frecuencia auricular: 20/20000 Hz
- Obstrucción: 32 Ω
- Sensibilidad auricular: 111 dB
- Imán: Neodimio
- Unidad de disco: 5 cm
- Autonomía: 16 h
- Batería recargable: Sí
- Cables incluidos: USB
- Tipo de control: Botones, Giratorio
- Canales de salida de audio: 7.1 canales
- Control de volumen: Giratorio
- Efecto de cancelación de ruido: Sí
- Frecuencia micrófono: 100/10000 Hz
- Micrófono extraíble: Sí
- Micrófono mudo: Sí
- Micrófono, impedancia de salida: 2000 Ω
- Sensibilidad de micrófono: -40 dB
- Micrófono: Unidireccional
- Alcance inalámbrico: 12 m
- Conectividad RF: Sí
- Conexión USB: Sí
- Frecuencia banda: 2.4 GHz
- Interfaz de receptor inalámbrico: USB

GAME Tu especialista en videojuegos

mejores auriculares gaming para tus juegos
JOR SONIDO INALÁMBRICO CON GAME!

AURICULARES WIRELESS

CORSAIR VIRTUOSO RGB WIRELESS SE

Disfruta del sonido 7.1 más impresionante, con el mayor alcance inalámbrico y el menor precio. Unos auriculares de lujo, con un nivel de personalización que no imaginas.

CARACTERÍSTICAS

- Audífonos: Circumaural
- Frecuencia de auricular: 20/40000 Hz
- Obstrucción: 32 Ω
- Sensibilidad de auricular: 109 dB
- Unidad de disco: 5 cm
- Autonomía: 20 h
- Cables incluidos: Audio (3,5 mm), USB
- Retroiluminación: Sí
- Tipo de auricular: Binaural
- Efecto de cancelación de ruido: Sí
- Tipo de dirección de micrófono: Omnidireccional
- Tipo de micrófono: Boom
- Canales de salida de audio: 7.1 canales
- Conector 2.5 mm: No
- Rango de frecuencia: 20/40000 Hz
- Alcance inalámbrico: 18.28 m
- Conector de 3.5 mm: Sí
- Conector de 6.5 mm: No
- Conexión USB: Sí
- Micrófono, jack de entrada: Sí
- Tecnología de conectividad: Inalámbrico

215'95 € P.V.P OFICIAL

AURICULARES WIRELESS

RAZER NARI ESSENTIAL WIRELESS

Ya sea con tu PC o con tu PS4, los Razer Nari Essential te llevarán a otra dimensión del sonido, gracias a su certificación THX Spatial Audio, con sonido posicional 360º. Con ellos, podrás dejarte rodear por el mejor audio.

99'95 € P.V.P. OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- Tecnología de conectividad: Inalámbrico
- Conector de 3,5 mm: No
- Conector de 2,5 mm: No
- Conexión USB: No
- Frecuencia de banda: 2.4 GHz
- Bluetooth: No
- Alcance inalámbrico: 12 m
- Interfaz de receptor inalámbrico: USB
- Audífonos: Circumaural
- Frecuencia de auricular: 20/20000 Hz
- Obstrucción: 32 Ohm
- Sensibilidad de auricular: 107 dB
- Efecto de cancelación de ruido: Sí
- Frecuencia de micrófono: 100/6500 Hz
- Sensibilidad de micrófono: -42 dB

AURICULARES WIRELESS

ASTRO A50 WIRELESS + BASE STATION

Unos auriculares inalámbricos para sibaritas que quieran sacar el máximo partido a su PC y su PS4. Inmersión total con su sonido 7.1 Dolpby Headphone, para unos auriculares desarrollados con la colaboración de jugadores profesionales. ¡Geniales!

319'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- Frecuencia de auricular: 20/20000 Hz
- Nivel de presión sonora (Max): 118 dB
- Imán: Neodimio
- Unidad de disco: 4 cm
- Puertos USB 2.0: 1
- Corriente de salida: 180 mA
- Entrada auxiliar: Sí
- Estación base: Sí
- Salida óptica: Sí
- USB: Micro-USB B
- Voltaje de salida: 5 V
- Tipo de auricular: Binaural
- Tipo de micrófono: Boom
- Efecto de cancelación de ruido: Sí
- Micrófono: Unidireccional
- Dimensiones de la base de transmisión y carga: 215x107x29 mm
- Peso: 380 g
- Peso de la base y soporte para el auricular: 317 g
- Alcance inalámbrico: 9 m
- Compatible con Mac: Sí

AURICULARES WIRELESS

HYPERX CLOUD FLIGHT WIRELESS

Si tienes PC y PS4, no lo dudes y hazte con los Cloud Flight de HyperX. GAME pone a tu alcance, al mejor precio, unos auriculares increíbles, compatibles con tu PC y consola.

CARACTERÍSTICAS

- Frecuencia auricular: 20/20000 Hz
- Nivel de presión sonora (Max): 106 dB
- Obstrucción: 32 Ω
- THD, distorsión armónica total: 2%
- Imán: Neodimio
- Unidad de disco: 5 cm
- Autonomía: 30 h
- Batería recargable: Sí
- Cables incluidos: Audio (3.5 mm), USB
- Control de volumen: Giratorio
- Retroiluminación: Sí
- Auricular: Binaural
- Efecto de cancelación de ruido: Sí
- Frecuencia micrófono: 100/7000 Hz
- Micrófono: 3.5 mm
- Micrófono extraíble: Sí
- Micrófono mudo: Sí
- Sensibilidad de micrófono: -45 dB
- Tipo de transductor: Condensador eléctrico trasero
- Peso (con micrófono y cable): 315 g
- Alcance: 20 m
- Frecuencia: 2.4 GHz
- Longitud de cable: 1,3 m

139'95 € P.V.P OFICIAL

Para más información sobre estos productos y muchos más consulta **GAME.ES**

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) — Simulación — Electronic Arts
2. FIFA 21 (3) — Deportivo — Electronic Arts
3. CALL OF DUTY BLACK OPS III (18) — Acción — Activision Blizzard
4. CALL OF DUTY BLACK OPS (18) — Acción — Activision Blizzard
5. CALL OF DUTY BLACK OPS II (18) — Acción — Activision Blizzard
6. CALL OF DUTY WWII (18) — Acción — Activision Blizzard
7. NIER REPLICANT VER.1.22474487139... (18) — Acción/Rol — Koch Media
8. CALL OF DUTY GHOSTS (18) — Acción — Activision Blizzard
9. FIFA 20 (3) — Deportivo — Electronic Arts
10. CALL OF DUTY BLACK OPS 4 (18) — Acción — Activision Blizzard

*Datos elaborados por GFK para AEVI de abril de 2021.

U.K.

1. MINECRAFT (7) (DESCARGA) — Simulación — Mojang
2. MINECRAFT STARTER COLLECTION (7) — Simulación — Mojang
3. FOOTBALL MANAGER 2020 (3) — Deportivo — SEGA
4. CYBERPUNK 2077 (18) — Rol/Acción — Bandai Namco
5. FOOTBALL MANAGER 2021 (3) — Deportivo — SEGA
6. COMMAND & CONQUER ULTIMATE ED. (16) — Estrategia — Electronic Arts
7. BIOMUTANT COLLECTOR'S EDITION (12) — Acción/Rol — THQ Nordic
8. THE SIMS 4 (DESCARGA) (12) — Simulación — Electronic Arts
9. FORZA HORIZON 4 STANDARD EDITION (3) — Velocidad — Microsoft
10. MS FLIGHT SIMULATOR 2020 STANDARD (3) — Simulación — Microsoft

*Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de mayo de 2021.

U.S.A

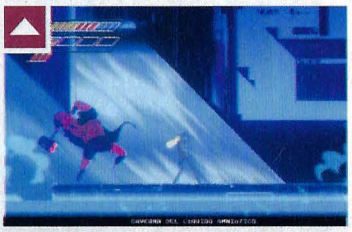
1. SID MEIER'S CIVILIZATION VI — Estrategia — 2K Games
2. GRAND THEFT AUTO V — Acción/Aventura — Rockstar Games
3. TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION — Rol — Bethesda
4. BIOMUTANT — Acción/Rol — THQ Nordic
5. CYBERPUNK 2077 (DESCARGA) — Rol/Acción — WB Games
6. THE SIMS 2 — Simulación — Electronic Arts
7. FLIGHT GEAR FS 2020 X PREMIUM DELUXE... — Simulación — PixelClassics
8. THE SIMS 4 ISLAND LIVING — Simulación — Electronic Arts
9. AMERICAN TRUCK SIMULATOR GOLD — Simulación — Excalibur Games
10. CALL OF DUTY WWII — Acción — Activision Blizzard

*Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de mayo de 2021.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 NARITA BOY



ACCIÓN/PLATAFORMAS/AVENTURA — STUDIO KOBA — TEAM17 — 19.99 €

El juego de Studio Koba es una obra fascinante que rinde homenaje a una era irrepetible, con guiños continuos a la música, los juegos, el hardware y el cine de los años 80. ¡Una joya!

COMENTADO EN MM 307 — PUNTUACIÓN: 89

3 LEGEND OF KEEPERS

ROL/ESTRATEGIA/AVENTURA — GOBLINZ STUDIO — GOBLINZ PUBLISHING — 17.99 €

Conviértete en el malo de la historia y haz frente a los héroes que quieren asaltar tu mazmorra y robar tu tesoro. Recluta monstruos y pásalo en grande masacrando a los buenos.

COMENTADO EN MM 307 — PUNTUACIÓN: 84

4 SHIN MEGAMI TENSEI III HD NOCTURNE REMASTER

N

ROL/AVENTURA — ATLUS/SEGA — KOCH MEDIA — 49.99 €

Remasterización de un clásico JRPG de PS2, Atlus nos trae una aventura realmente única que nos lleva a un apocalipsis infernal, convertidos en semidemonio. Un desafío diferente.

COMENTADO EN MM 309 — PUNTUACIÓN: 75

9 HITMAN III

ACCIÓN/AVENTURA — IO INTERACTIVE — KOCH MEDIA — 59.99 €

El final de la trilogía del Mundo del Asesinato se convierte en la mejor despedida para 47. Una serie de misiones con un diseño sensacional e infinitas posibilidades de acción.

COMENTADO EN MM 305 — PUNTUACIÓN: 83

12 ODDWORLD SOULSTORM

AVENTURA/PLATAFORMAS — ODDWORLD INHABITANTS — ODDWORLD INHABITANTS — 49.99 €

Abe regresa al PC con uno de sus mejores desafíos. la segunda parte de la quintalogía de Oddworld Inhabitantes nos ofrece una mezcla de plataformas y sigilo realmente memorable.

COMENTADO EN MM 308 — PUNTUACIÓN: 81

11 NIOH 2: THE COMPLETE EDITION

ACCIÓN/ROL/AVENTURA — KOEI TECMO GAMES — KOCH MEDIA — 59.99 €

«Nioh 2» nos sumerge en una epopeya de acción, rol y aventura que se engloba en lo mejor de la tradición de juegos estilo «Souls». Demonios, técnica y un desafío apabullante.

COMENTADO EN MM 306 — PUNTUACIÓN: 83

LA SELECCIÓN DEL LECTOR

En este apartado podrás ver los mejores juegos de cada género, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya. Tus votos son los que deciden cuál se convierte en el mejor título cada mes.

NOTA: Estos son los más votados en los siete géneros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol) según las preferencias de los lectores. Se destaca el título más votado por cada género, con el porcentaje correspondiente a los juegos de ese género concreto, en base a la antigua lista de cinco destacados.

ESTRATEGIA

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

La antigua China se ha convertido en la favorita de los estrategas.

33% de las votaciones

MM 288 — PUNTUACIÓN: 86
CREATIVE ASSEMBLY/SEGA — KOCH MEDIA

ACCIÓN

DOOM ETERNAL

«Doom» ha vuelto a lo grande renovando toda su fórmula.

31% de las votaciones

MM 297 — PUNTUACIÓN: 93
ID SOFTWARE/BETHESDA — KOCH MEDIA

AVENTURA

RED DEAD REDEMPTION 2

Una auténtica obra maestra en narrativa, diseño y jugabilidad.

32% de las votaciones

MM 293 — PUNTUACIÓN: 93
ROCKSTAR — TAKE 2

1 RESIDENT EVIL VILLAGE

ACCIÓN/AVENTURA/SURVIVAL HORROR ■ CAPCOM
KOCH MEDIA ■ 59.99 €

Uno de los juegos más esperados del año ya está aquí, y da un giro notable al universo de «Resident Evil». Sumérgete en un mundo de horror gótico, en la historia más delirante de la saga, pero también en el desafío más inmersivo, espectacular gráficamente y que se disfruta a cada susto. ¡Impresiona!

COMENTADO EN MM 309 ■ PUNTUACIÓN: 89

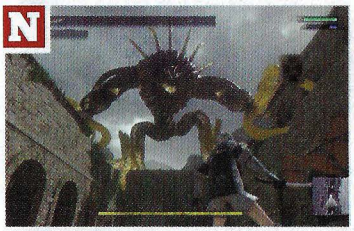
5 RED DEAD REDEMPTION 2

ACCIÓN/AVENTURA ■ ROCKSTAR
TAKE TWO ■ 59.99 €

Por fin ha llegado al PC. Un western que se vive como una película. Una obra maestra de la narrativa, el diseño de personajes, la ambientación y la dirección artística. ¡Imprescindible!

COMENTADO EN MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 93

6 NIER: REPLICANT VER.1.22474487139...



ACCIÓN/ROL ■ TOYLOGIC, SQUARE ENIX
KOCH MEDIA ■ 59.99 €

El remake de «NieR» apuesta por la acción y nos ofrece un mundo futuro en que la humanidad se enfrenta a unas criaturas temibles cuyo origen encierra un terrible secreto.

COMENTADO EN MM 309 ■ PUNTUACIÓN: 79

7 LOOP HERO

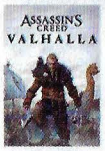
ROL/ESTRATEGIA ■ FOUR QUARTERS
DEVOLVER DIGITAL ■ 14.99 €

Recorre, una y otra vez, un camino plagado de enemigos, trampas y desafíos. Pero la clave es que tú lo defines. «Loop Hero» es un desafío de rol y estrategia único y asombroso.

COMENTADO EN MM 307 ■ PUNTUACIÓN: 85

8 ASSASSIN'S CREED VALHALLA

ACCIÓN/AVENTURA ■ UBISOFT
UBISOFT ■ 59.95 €



Ubisoft apuesta por la renovación en una de sus sagas más populares. Viaja hasta la Inglaterra medieval y vive una aventura vikinga en la que Eivor y los suyos luchan por su futuro.

COMENTADO EN MM 303 ■ PUNTUACIÓN: 87

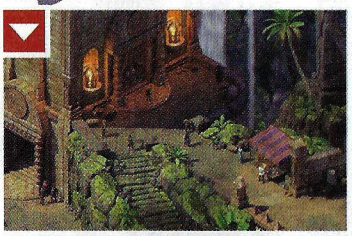
12 OUTRIDERS

ACCIÓN/ROL ■ PEOPLE CAN FLY/SQUARE-ENIX
KOCH MEDIA ■ 59.99 €

People Can Fly nos trae un desafío de acción con combates vertiginosos, más disfrutables en el modo cooperativo. Una historia explosiva de ciencia ficción en un mundo alienígena.

COMENTADO EN MM 308 ■ PUNTUACIÓN: 81

13 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE



ROL/AVENTURA ■ OBSIDIAN
KOCH MEDIA ■ 49.95 €

Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90

14 CONAN EXILES

ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM
KOCH MEDIA ■ 39.95 €

Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

15 OLIJA

ACCIÓN/AVENTURA ■ SKELETON CREW STUDIO
DEVOLVER DIGITAL ■ 14.99 €

Un fantástico juego de acción, exploración y aventura de estética retro. Un título indie que te atrapa desde el primer momento y que recuerda a clásicos como «Another World».

COMENTADO EN MM 305 ■ PUNTUACIÓN: 81

ROL

THE OUTER WORLDS

La fantasía de ciencia ficción de Obsidian es el nuevo favorito.

32% de las votaciones

MM 293 ■ PUNTUACIÓN: 81
OBSIDIAN ■ PRIVATE DIVISION

VELOCIDAD

F1 2020

La nueva entrega de la saga de Codemasters es aún mejor.

31% de las votaciones

MM 300 ■ PUNTUACIÓN: 90
CODEMASTERS ■ KOCH MEDIA

SIMULACIÓN

LOS SIMS 4

Los incombustibles Sims siguen mandando en la sim...ulación.

34% de las votaciones

MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
MAXIS / EA ■ EA

DEPORTIVOS

PES 2019

La mejor edición de «Pro Evolution Soccer» sigue líder.

31% de las votaciones

MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 80
KONAMI ■ KONAMI

La iniciativa para dar el salto

Descubre todos los detalles

digital completamente gratis!!!

en www.fxinteractive.com

FX STORE

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/Compañía:** EnComplot
- **Fecha:** 2021

CÓMO SERÁ

- Será una **aventura gráfica de estilo clásico**, ambientada en la época victoriana.
- Su inspiración se encontrará en las obras de **H.P. Lovecraft, Edgar Allan Poe** y las películas de terror de los 60 y 70.
- Durante la aventura **controlaremos a dos personajes diferentes**, Lord Alistair y Nigel, su mayordomo.
- Aunque tendrá **un mismo arco argumental, una elección inicial** nos llevará por uno de dos caminos diferentes.
- Según la elección que hagamos, todos **los puzles cambiarán.**
- El motor del juego mezclará **escenarios 2D con personajes en 3D.**
- Podremos jugar con un **sistema de control doble**, a elegir. De estilo clásico, con teclado y ratón, o con mando.

THE SEASON OF THE WARLOCK

¡La aventura de tu vida te espera!

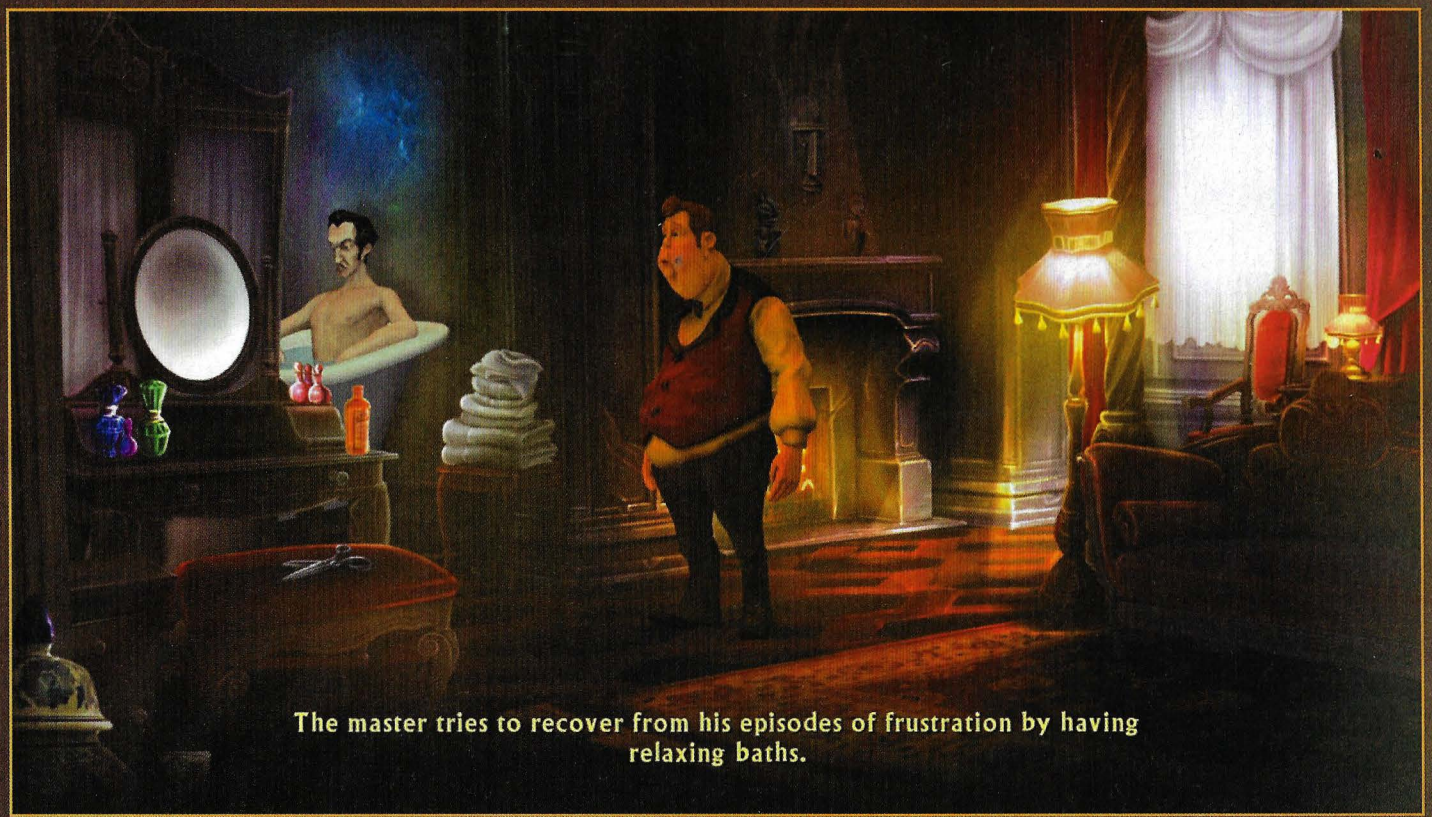
¿Conoces Groldavia? Es una tierra de misterio y aventura. Un sitio fascinante, quizá peculiar y anclado en tradiciones algo oscuras. Pero allí Lord Alistair encontrará el sentido de su vida.

Durante su conferencia en la Universidad de Edgestown sopbre la mítica figura de Waldermar el Brujo, Lord Alistair Ainsworth no encontró más que desdén y burlas por parte de los académicos. Pero Lord Alistair sabe que su existencia y actos no eran mera leyenda. El orgullo de un aristócrata inglés no es poca cosa, y entre frustrado e iracundo, decide que no hay mejor manera de convencer a esos advenedizos de la Universidad que con pruebas sólidas. Pero, claro, eso no se consigue en las bibliotecas de ocultismo y magia, temas por los que el noble siente pasión y a los que ha dedicado buena parte de su existencia. Así que, la solución es bien simple: viajar a la Baronía de Groldavia, hogar ancestral de Waldemar, y conseguir aquello que estaba buscando. Será mejor que le encargue a Nigel, su leal mayordomo, que le prepare el equipaje y se disponga a acompañarlo. Quién sabe, quizá la ayuda de este mundano Sancho Panza a la inglesa le venga bien en algún momento. ¡Empieza la aventura!

Apuesta por lo clásico

EnComplot es un estudio indie español que lleva largo tiempo acariciando el deseo de llevar a buen

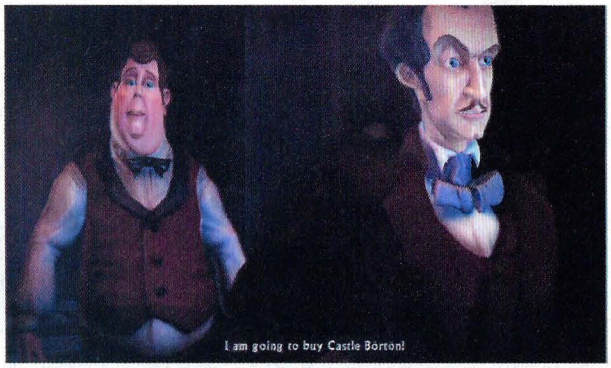
"La aventura "made in Spain" volverá a lo grande con un juego que sorprenderá al fan del género"



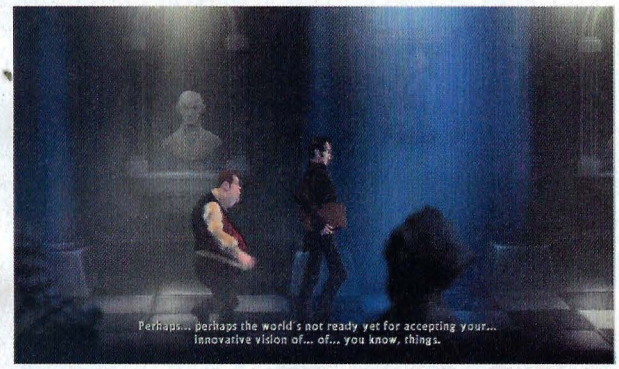
The master tries to recover from his episodes of frustration by having relaxing baths.

¿Qué motiva a un aristócrata británico cuando lo ha tenido todo desde la cuna? En «The Season of the Warlock» descubriremos que para Lord Alistair Ainsworth es el ocultismo, la magia y el esoterismo. Y está dispuesto a todo para probar la existencia de un legendario brujo, Waldemar, y ser tomado en serio por los académicos.

UNA AVENTURA, DOS PROTAGONISTAS

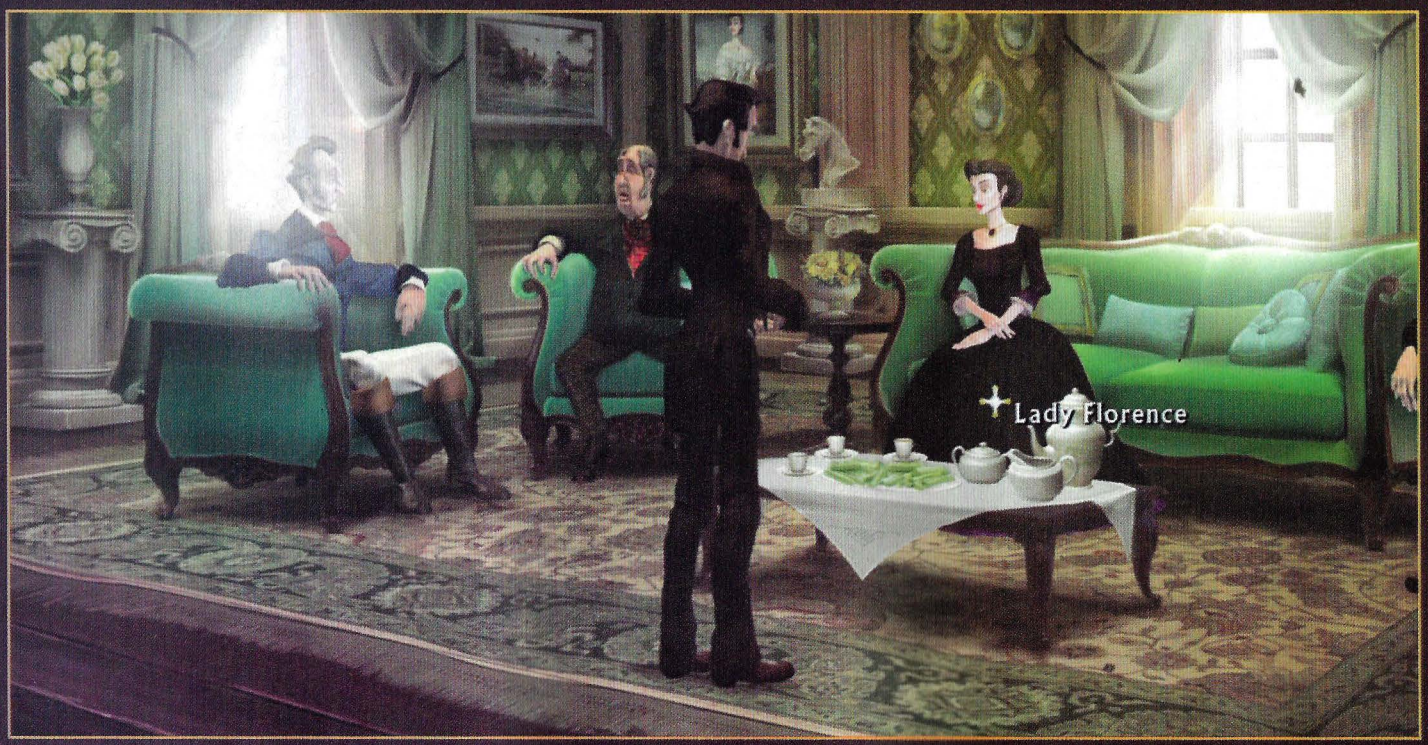


«The Season of the Warlock» es una aventura que se jugará desde dos puntos de vista. EnComplot ha trabajado sobre un mismo arco argumental, pero con dos personajes para desarrollarlo. Cambiaremos de uno a otro de forma automática. No será una cuestión de elección.

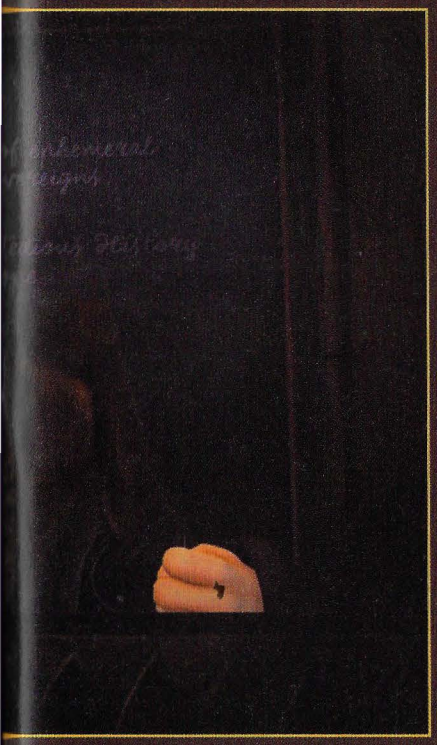


Los dos personajes principales, Lord Alistair y Nigel, su mayordomo, nos darán los dos enfoques sobre la historia. La trama sí podrá tomar dos caminos, según una elección que hará Lord Alistair al inicio y que cambiará nuestro objetivo principal y los puzles que nos encontremos.

término un proyecto, con el que lleva soñando hace años. Sus componentes no son, precisamente, legos en el género –son parte de la reputada Aventura y Cía., por ejemplo–, así que esa pasión por el estilo clásico de la aventura gráfica hará que los buenos puzles, las historias bien hiladas y apasionantes, y los personajes con carisma, estén asegurados en «The Season of the Warlock». Pero esta aventura de EnComplot no será como todas, porque el estudio quiere apostar por una versatilidad no muy habitual en el género, salvo excepciones también vistas en aventuras "made in Spain". ¿Cómo? Con dos protagonistas. Lord Alistair y Nigel irán alter-



Los personajes secundarios tendrán un relevancia notable en la aventura. EnComplot ha diseñado una historia personal, un pasado, una personalidad y unas motivaciones únicas para personajes como el doctor Mordecai, lady Florence, el juez Malthus o el orondo padre Laszlo, el cura, que es un auténtico ídolo en Groldavia.



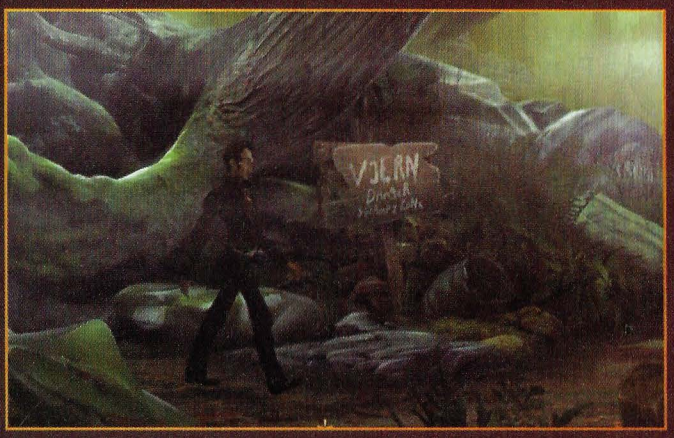
Parece que las tradiciones en Groldavia son un tanto... peculiares. Lo de poner una hoguera para quemar a alguien en una plaza pública no es algo que Lord Alistair suela ver en Londres, pero quizá todo tenga sentido si investigamos un poco.

nándose como personajes principales. Cada uno con su visión particular de la trama, que en un mismo arco argumental nos dará dos enfoques únicos.

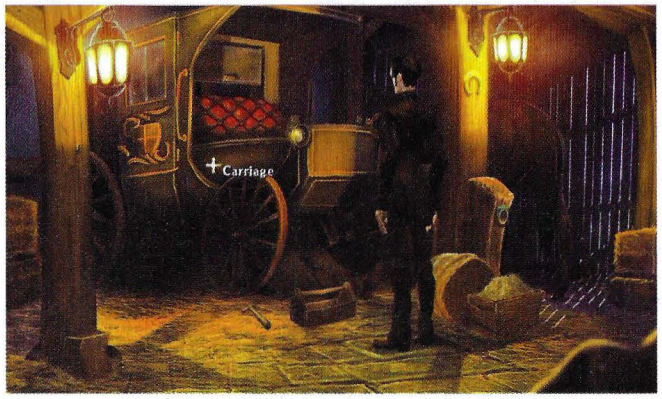
Pero en el desarrollo de la historia también influirá una decisión clave de Lord Alistair al principio de la aventura. ¿Aceptarás algo que el alma del Brujo te propondrá, o no?

La elección clave

En «The Season of the Warlock» esa elección cambiará el desarrollo de los puzles y el objetivo del juego. Pero no hay que desvelar más, por ahora. Lo que sí podemos decir es que la dificultad de la aventura irá in crescendo. Los puzles al comienzo serán sencillos y de resolución "local". A medida que avancemos, todo se entralazará, nos moveremos por distintos escenarios para combinar las pistas logradas en ellos y resolver enigmas complejos que, con la ayuda de dos protagonistas tan distintos, nos desvelarán una historia fascinante llena de giros y sorpresas, que promete atraparnos en Groldavia. ¿Te apetece un viaje a la aventura más clásica? **A.C.G.**



UNA AVENTURA QUE SE ADAPTA A TI: RATÓN Y TECLADO O CONTROL DIRECTO



Una característica que se alejará del espíritu más clásico del género -quizá la única- sea que podremos jugar del modo más tradicional, usando teclado y ratón y respetando el diseño "point & click", o con un mando.

Ambas opciones no afectarán para nada a la jugabilidad y el desarrollo, pero sí permitirán a los jugadores escoger su estilo preferido de control. Si estás muy acostumbrado al mando, quizá se te haga más cómodo.

DAVID JAFFE

GUIONISTA. DISEÑADOR. PERIODISTA. PADRE DE KRATOS Y CREADOR DE «GOD OF WAR». 50 AÑOS.

Quería ser cineasta, para lo que se matriculó en la USC, solicitando el ingreso en su escuela de cinematografía, aunque no fue admitido. Tras unos años, centró su interés en el diseño de videojuegos.

Tras dejar la Universidad comenzó a trabajar como testeador en juegos como «Cliffhanger» y «Skyblazer», a principios de los 90. En 1994 se convirtió en diseñador de «Mickey Mania».

Su primer gran éxito llegó de la mano de «Twisted Metal», en 1995, lanzado para PlayStation y PC. Según se cuenta, la idea le vino cuando estaba en un atasco, en L.A., con un amigo, y pensó: "¿y si mi coche tuviera armas y misiles?". Le propuso la idea a Sony, que aceptó el proyecto.

En 2005 fue reponsable de «God of War», saga que le lanzó a la fama y le permitió fundar sus propios estudios, Eat Sleep Play, que estuvo activo 5 años, y Bartlet Jones Supernatural Detective, que cerró en 2018 tras la cancelación de un proyecto nunca anunciado oficialmente.

Actualmente trabaja como asesor de distintas compañías, es CEO de Tenko Games (Barcelona), acaba de fundar en Barcelona Mega World Wide, de la que es administrador único, y tiene un canal en Twitch y Youtube en el que tiene un show –Gabbin' + Games– sobre la industria.

Puedes seguirle en Twitter en: @davidscottjaffe

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía
Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día
JUNIO 25

DESCÁRGATE TU JUEGO EN...

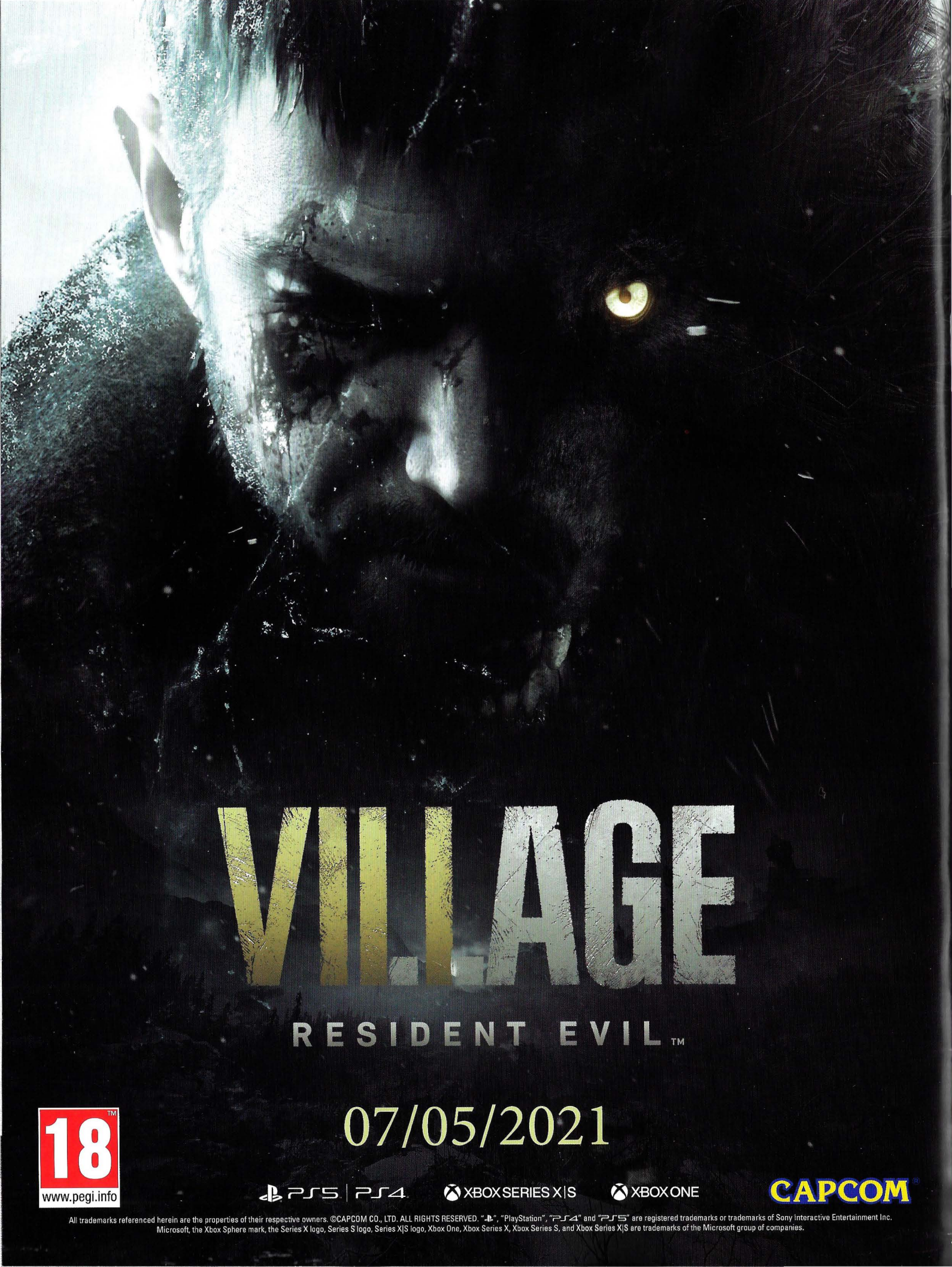
micromanía.es

ESTE MES

KING'S BOUNTY ANTHOLOGY

¡TRES JUEGAZOS DE ESTRATEGIA Y FANTASÍA PARA PC!

¡Entra y consíguelos ya!



All trademarks referenced herein are the properties of their respective owners. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PS4" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.